WEEKLY
ガンダムファン必見の独占スクープ

ファミコン通信

平成3年11月1日発行（毎週1回金曜日発行）第6巻 通巻150号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

1991 11・1
290yen



◆独占スクープ!! 噂のガンダム最新作を一挙大公開!!◆

SFC スーパーガチャポンワールドSDガンダムX

FC ガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー

GB SD戦国伝2 天下統一編

◆スーパーファミコン版ドラキュラを徹底攻略◆

悪魔城ドラキュラ

◆とっておきの緊急速報3本立て◆

ゼルダの伝説 神々のトライフォース

スーパーファイヤープロレスリング

スーパー信長の野望・武将風雲録

◆この秋、注目のコースターを徹底網羅◆

絶叫コースター大研究

©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

KONAMI

SFC機能を駆使した迫力のホラーアクション。

仮そめの支配者は闇に帰すべし。

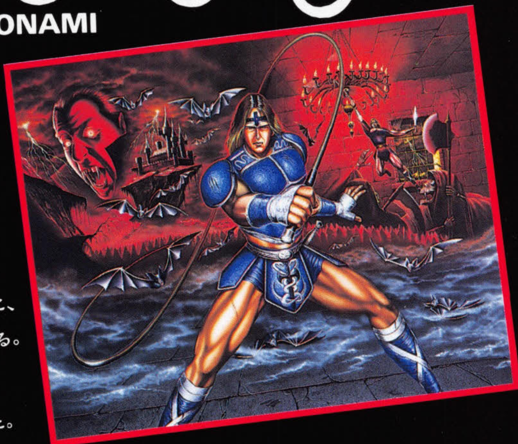
スーパーファミコンソフト
8,800円(税込) **10月31日発売！**

あくまじょう
悪魔城ドラキュラ™

Ⓒ1991 KONAMI

序章(プロローグ)

トランシルバニアにベルモント家あり。
時の人々から尊まれつつも恐れられていた一族は、
常人にない力と神秘に満ち溢れていた。
そして唯一"バンパイアハンター"としての術を伝える彼らに、
また試練の時は来た。
"悪魔城"と呼ばれる忌まわしき古城に吸血鬼が蘇ったのだ。
いま、太古から伝承されてきた数々の武具を手に、
シモン・ベルモントが立ち上がる。
かつての祖先がそうしたように、
彼もまた一人悪魔城へと向かうのだった。



あのドラキュラシリーズ
GB版が、さらに
グレードアップ！

ドラキュラ伝説(でんせつ)II™

Ⓒ KONAMI 1991

ゲームボーイ ソフト
好評発売中 3,800円(税込) Nintendo GAME BOY™



ドラキュラCDでも大活躍
■編曲：入江 純
■作曲：コナミ矩形波倶楽部
■演奏：Nazo²プロジェクト
絶賛発売中！

コナミ株式会社
東京本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25-1 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9 福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30

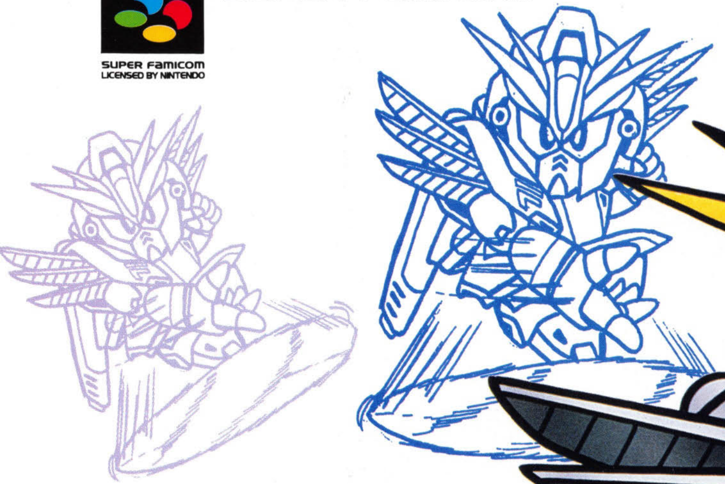
スーパーファミコン ゲームボーイ は任天堂の商標です。

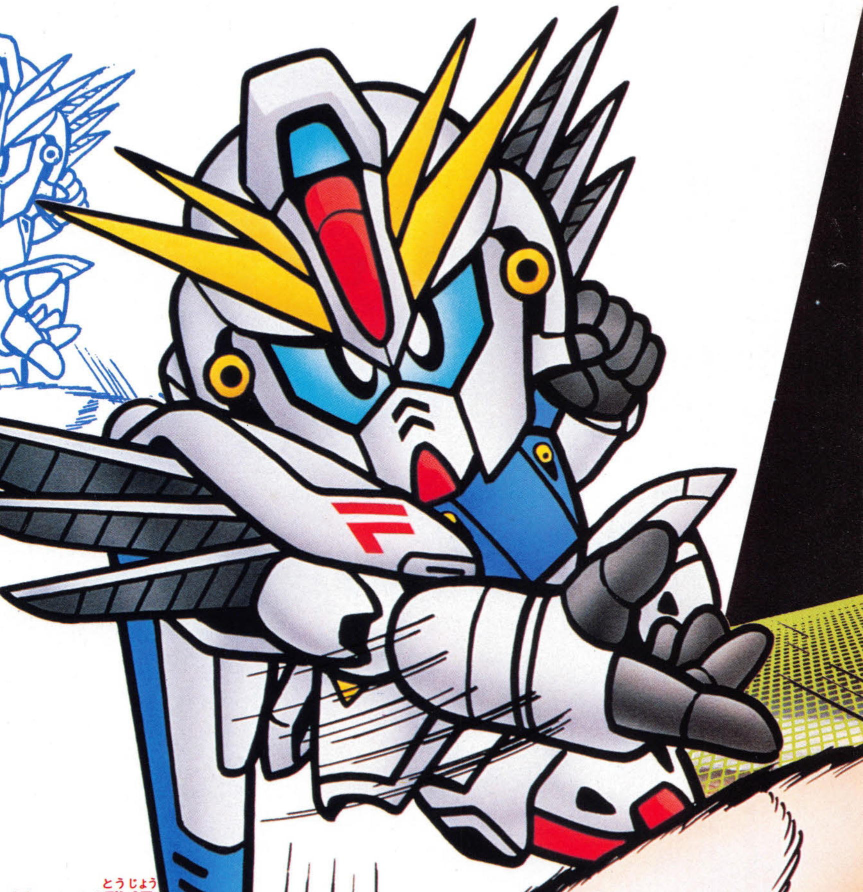


コナミ週刊テレホンサービス実施都市
〈北海道〉札幌011(241)4900 〈東北〉秋田0188(24)7000 〈関東〉東京03(3262)9110 〈関西〉大阪06(334)0399 〈北陸〉新潟025(229)1141 〈四国〉松山0899(33)3399 〈九州〉福岡092(715)8200 志布志0994(72)0606 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(44)3977
以上、全10局開設しております。

SUPER Famicom®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO





スーパーファミコンにものすごいドッジボールゲームが登場。
その名も「バトルドッジボール」。
ガンダム、ウルトラマン、仮面ライダー、
マジンガーZチームのスーパーヒーローたち他、
総勢8チームが参加。
好きなチームを選んで戦う総当たりのリーグ戦モードや、
1人だけ君の好きなヒーローを選び
闘球王をめざしていく真・闘球王伝説モード、
2人で遊ぶ対戦モードとその他多彩なゲームがいーっぱい。
まさしくこいつはドッジボールの決定版だ!!



●スーパーバトルリーグ

1 ウルトラマンG、掟破りの必殺バーニングプラズマショットだ!!



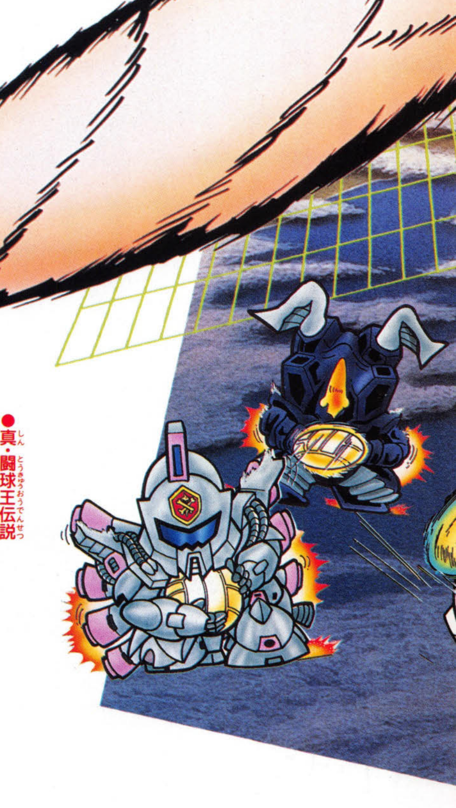
●激闘対戦モード

2 オーット、タロウのジャンプショットが炸裂だ!!



●真・闘球王伝説

3 行けヒーローよ!伝説の闘球王をめざせ!!



Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ・円谷プロ・石森プロ・毎日放送・東映・ダイナミック企画・BANPRESTO 1991 MADE IN JAPAN.



世代を超えたヒーロー＆スポーツが見事にドッキング。
超カゲキ格闘球技!!
バトルドッジボール
好評発売中!!
8Mバックアップ付 スーパーファミコン用ROMカセット ¥9,600(税別)
BANG
SHOT!
CRASH
●表示価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
お問い合わせ先
☎03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です
BANPRESTO

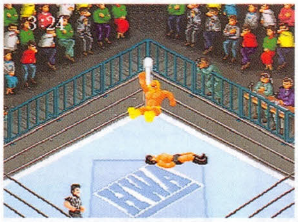


SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
サ・ガが実現、
フリーシナリオ
システム。
プレーヤーは、
決められたストーリーを
追うのではなく、
自分の判断に従って
ゲームを進める。
エンディングまでの
冒険を自由に楽しむ。
主人公を選ぶ。
運命をきめる。
物語をつくる。
「フリーシナリオシステム」
ロマンシング サ・ガ。
君の冒険が始まる
Romancing Sa・Ga
ロマンシング サ・ガ
12月中旬(ちゅうじゅん)発売予定
©1991 スクウェア ©小林智美
過去と未来を駆けぬけて、最後の戦いが始まる。
サ・ガ
Sa・Ga3 〔完結編〕
時空の覇者
12月上旬(じょうじゅん)発売予定
希望小売価格 4,900円(税込)
SQUARE
株式会社スクウェア 〒107 東京都港区赤坂7-6-38 アルファベットセブンビル
ゲームボーイ®は任天堂の商標です。
Nintendo GAME BOY

WEEKLY
ファミコン通信 CONTENTS

1991 11・1

COVER Illust/SUSUMU MATSUSHITA+LIGHT&SHADOWS, INC.
Design/YASUYUKI YAMADA
ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の登録商標です。
COPYRIGHT ©1991 by ASCII Corporation.
本誌掲載記事の無断転載・複製を禁じます。法律で認められた場合を除き本誌からのコピーを禁じます。
発行所　株式会社アスキー　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　☎03・3486・7111(代表)







COMIC

COLUMN

GAME INDEX

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。

URGENT 新しい遊びが目白押しの第29回AMショーなのだ



10月2日、3日の2日間にわたって、東京平和島の東京流通センターで開催されたAMショー。この間の総動員数は約2万人だ。

49社から出展されたさまざまなゲーム機の中では、これまでのテーブル型のビデオゲームとともに、大型のスクリーンを使ったり、大勢で遊べる通信機能を搭載するといった流れをいっそう推し進めたものが人気を得ているようだった。

こういった大型のマシン群に加え、セガの『R-360』やタイトーの『D^3-BOSS』などの体感マシンも健在だ。『R-360』は、今回は『ラッドモビール』仕様で登場。そして、現在は映像シミュレーターということで、実際の操作はできない、『D^3-BOSS』も、ゲームを搭載できるようにするため研究中ということだ。

さらに、レーシングゲームにもどんどん新しい試みが取り入れられているぞ。実際にレースで使われたF3000の車体を使って、レースのシミュレーションを行なう、セガの『フォーミュラシミュレーションシステム』、ビデオゲームのノウハウを大幅に取り入れて開発されたナムコの安全運転教育用シミュレーター、低速度で走りながらも実車顔負けのドリフト走行を見せるナムコの『ドリフトキッズ』などがその例だ。

そして、やはり注目すべきは、2次元のモニターからの脱脚を図る立体映像『ホログラム』。単純にホログラムの技術を使ってみたというようなものではなく、きちんとしたゲームに仕立てているところは、さすがはセガ。

大掛かりな機械と、新しい技術がいち早く取り入れられて、いろいろなゲームが作られていくことは、ホントにうれしい限り。これからも、ゲームメーカー各社にはいっそうの開発努力を期待したいものだ。 *

3タイプのニューレーシングゲーム


ナムコ ドリフトキッズ


ナムコ 安全運転シミュレーター


セガ フォーミュラシミュレーションシステム

血わき肉おどるレースの世界を手軽に体験できるレーシングゲームは、今はリアル化の方向へと進んでいる。現在コンピューター画面で再生できるいちばんリアルな映像が、安全運転用シミュレーターのものだろう。これをもう一歩進めて、ゲームとして完成させればかなりのものが期待できるはず。そして、レーシングカーの猛スピードを、普通の人が扱えるレベルにスケールダウンして提供してくれる『ドリフトキッズ』の方向も見逃せないものがあるぞ。

360度のグリグリ体感マシン


セガ R-360


タイトー D^3-BOSS

360度、グリグリ回る体感マシンの『R-360』と『D^3-BOSS』。本体の値段が約1800万円と高く、償却するのにかなりの時間がかかるため、ゲーム1回あたりの単価も高くちょっと普及しにくい状況にあるらしい。でも、このタイプのマシンは、今はやりのバーチャルリアリティーに、いちばん応用しやすいのではなかろうか。精力的なソフト開発と、企業努力で普及に力を入れてほしいのだ。

3Dの妙技!! ホログラム

これまでにも、ホログラムを使ったゲームはあったが、ホログラムを撮影するための技術的な制約からか、あまり高度なゲームはなかった。セガの『ホログラム』では、全編スタジオで撮影されたSFXシーンが展開されるのだ。ドット絵ではない、実写の俳優を操作する3次元のグラフィックは、これからの筆頭注目株に違いない。



セガ ホログラム



REPORT 任天堂エンターテイメント トイザらスに展開!!

日本トイザらスは、最初のお店を12月20日、茨城県稲敷郡に開店することになった。日本への進出を着々と進めるこのトイザらスに、任天堂エンターテイメントを出店しようという計画が持ち上がっているのだ。

さっそく任天堂に問い合わせてみたぞ。

「今のところ、出店する方向で交渉中ということです。普通のお店に入る任天堂エンターテイメントではなく、トイザらスさんのお店の雰囲気に合わせた形に、多少の変更がなされることになると思います」(任天堂 広報)

なるほど。トイザらスには、ファミコン関係は置かれることになるのか。となると、気になるのはほかのゲーム機メーカーの出方。

当の日本トイザらスはどう言っているのだろうか？

「任天堂さんとは現在交渉中ということですので、どういう形でお店に入ることになるのかなど、詳しいことはお話しできません。12月に開店する茨城県のお店に出店されるかどうかも未定です。ほかのメーカーさんについては、そういうお話はきていないようです」(日本トイザらス 広報)

ということだ。メーカー側からも同じような発言が続く。まずは、日本電気HE。

「現在、取引条件については交渉中です。ＰＣエンジン専門の販売スペースということですが、うちでは今までやったことがないですし、そういうスペースを作ることはないと思います」（日本電気HE広報）

次は、セガだ。

「それについては、うちのほうから発表できることは何もありません」(セガ 宣伝部)

と、どちらもわりとそっけない返事がかえってきた。とはいっても、トイザらスにメガドライブやＰＣエンジンのハードやソフトがなくなってしまうということではない。あくまで、ファミコンのような専門の販売スペースはできないかもしれないということなのだ。

それにしても、このふたつのメーカーが、任天堂の独走をほうっておくはずはないような気はするんだけどね。＊

任天堂 in トイザらス



⬆華やかなもりあがりを演出する任天堂エンターテイメント。トイザらス店内では……。



➡アメリカのTOYS"Я"USでは、お店のディスプレーにもあまりこったものは見られない。

TOPICS 株式会社マリオ いまは何を!?

キミはこの、エクスプレスで以前伝えたことがある、株式会社マリオのことを覚えている？　会社名からも想像がつくだろうけど、そう、任天堂と電通が作った会社なんだよね。事業内容は、ゲームソフトクリエイター育成とゲームソフトの制作なのだ。スタッフが、あの任天堂・電通ゲームセミナー修了者だったりして、何かと話題だったんだけど、このところトンと音沙汰ないみたい……。

ボクらとしては、今、どんなゲームを作っているのか、また本当に仕事をしているのかしら、と疑問がいっぱい、ってとこなのだ。

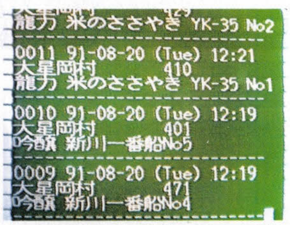
「けっこう優秀な人間が発掘できまして、面白いゲームがたくさんあがってきてます。2～3本は製品になる予定ですよ。内一本は、なんとか年明けには発表できると思います」(任天堂 広報)

ということだ。楽しみに待つしかなさそうですな、コレは。＊

TOPICS ファミコンを利用した通信でお酒の情報が入手できちゃう

ファミコンを利用した通信システムで株の情報を調べたり、ホームバンキングができたり、馬券が買えたり……とさまざまに使われてるよね。今度は酒屋さんに向け"酒物語ネットワークシステム"というものが登場したのだ。始めたのは酒類の問屋さんである大星岡村。ファミコンと、マイクロコア製の通信アダプターとテンキー、それに電話とテレビがあれば、オフィスや店舗で手軽にお酒の情報が手に入るというものだ。

地方の地酒とか、世界各国のワインなんていうのは種類が多すぎて、いくら酒屋さんでも全部はわかんないよね。そこで、このシステム。価格はもちろんのこと、そのお酒の特徴からおいしい飲みかたまで画面に表示されちゃうのだ。



⬆これは、サンプル画面。ひとつのお酒について5種類の画面が用意されている。

⬇このほかに、お酒の特徴、保存方法、そしておいしい飲み方までもわかる。



⬇このように手軽に情報を仕入れられる。



まさにファミコンのなかにバー"レモンハート"のマスターが入っているようなもんだね。これだけ詳しい情報が入れば、その酒屋さんはお客さんに対しても鼻タ～カダカになれるし、もちろん、お店の信用も上がるよね。

でも、このサービスが酒屋さんだけっていうのは、ちょっともったいないな。全国のワイン党、地酒ファンが知ったら、絶対に自分の家にも入れたいと思うんじゃないかな？　まぁ、未成年者には関係ない話ですけど……。＊

SCOOP

大ヒット『シムシティー』に続編が気になる内容は、さてさて!?

『シムシティー』、『シムアース』、『シムアント』など、ちょっと毛色の変わった話題作をたて続けにリリースしてるマクシス。これらのゲームは、家庭用ゲーム機への移植が終わっているか、近い将来、発売が決まっていたりする。ボクらとしては、今後のマクシスのゲームも、ぜひチェックしておきたいところだね。

じつはここでこっそり洩らしちゃうと、来年春にマッキントッシュで『シムシティー２』のリリースが決定しているんだよね。ゲーム画面が『ポピュラス』みたいにクォータービューになるってのも、大きな変更点。また、地下鉄や下水道ができて、ゲームがかなり複雑化しているらしいぞ。

「前作の『シムシティー』を作るときは、ゲームのシステムをいかに簡略化するかが最大の課題だったのです。あのシステムでも、普通のプレーヤーには難しいだろうと考えていたのですが……。でも、みなさんちゃんと理解していましたよね。今度の『シムシティー２』では、少々システムを難しくしてもプレーヤーはついてくるという考えで、ゲームを作ったんですよ」(マクシス 社長ジェフ・ブラウン)

地下鉄や下水道ってのは、ゲームを複雑化するために、変更されたほんの一部分というわけね。

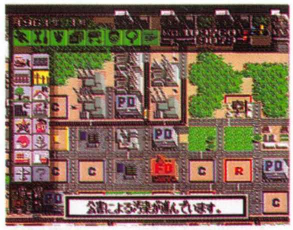
ところで、『シムシティー２』の、家庭用ゲームマシンへの移植はいつごろだろう。で、どこから発売されるのかな？

「移植はあるでしょうが、まだどこからいつ出るとは決まっていません。ただ、イマジニアと最近仲良くやっていますので、可能性は高いかなと思いますが」(同)

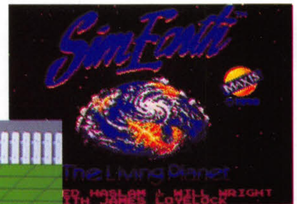
任天堂や他メーカーもぜひ欲しがるだろうし、かなり政治的なからみもありそうだぞ!? ＊



➡マクシスの社長、ジェフ・ブラウン。新作情報はすべて彼の頭に。



⬆『シムシティー』がかなり複雑なシステムになって、帰ってくるというが……。



⬆『シムアース』に、大気中、地表、地下と層があったように、『シムシティー２』には下水の層、地下鉄の層ができるってわけだ。



⬅『シムアント』で初めて取り入れた、クォータービュー。『シムシティー２』でも採用。地表から地下の層を、うまく表現できる。

SCOOP

NHKエンタープライズがテレビゲーム業界に進出!!

スーパーCD・ROM² の発売を10月25日にひかえて、勢いにのっているＰＣエンジンだけど、ここへきてさらにビッグニュースが……。なんとあのNHKエンタープライズが、ＰＣエンジンのサードパーティーとなることが明らかになった。

NHKエンタープライズといえば、もちろんあのNHK陣営。NHKの持つ豊富な映像著作を管理している会社なのだ。かなり強力なキャラクターを持ったゲームが、いっぱい出てきそうだよね。

最初のリリースは、『NHKおかあさんといっしょ にこにこぷん』と『NHK大河ドラマ 太平記』だ。もちろん２本とも、NHKの人気番組をもとに作られたゲームだ。話題になることは、間違いなさそうだね。

「テレビのヒット番組数を考えただけでも、その力は計り知れない。PCエンジンは強力な援軍を得たと考えています」(日本電気HE 広報)

と、任天堂やセガを牽制するかのようなコメントもあったのだ。

でも、巷には、なぜＰＣエンジンなの？ という声も高い。だって、ハードの普及台数を考えたら、任天堂のファミコンで出そうと考えるのが、普通だと思うけど……。

「ビデオ事業を以前から手掛けていまして、ゲームもそのひとつだと思っています。CD-ROMを持つＰＣエンジンは、マルチメディア化時代を考えると、とても将来性のあるマシンだと判断しました。とりあえず、今回はHuカードで２本発売します」(NHKエンタープライズ 後藤)

ちなみに、任天堂とセガのマシン用のゲームも考えているそうだ。うーん、目が離せない!? ＊



⬆まさかNHKが、ゲーム業界にかかわってくるとはダレも予想してなかったのだ。





気になる数字……………200万台

メガドライブの国内出荷200万台を記念して、限定10万台のメガドライブのパッケージに、ソニックの絵が大きく入ることになった。また、この記念パッケージには、12月発売の『太平記』が3000名に当たる応募券も印刷されているのだ。ソニックのテレカもつくそうだから、ホント得々気分。

SOFTWERE あの話題のゲームソフト いったいどうなったのかな？

スーパーファミコンが発売されて、もうすぐ1年になるよね。だけど、スーパーファミコン発売前に情報がリリースされていたゲームのなかにはいまだに発売されていないものがあるんだけど、どうしちゃってるんだろう？

サン電子の『ポッパーズ』なんか、1年近く前にキャラクターの写真まで発表されていたのに、その後の情報がまったく入ってこないんだけど……。

「開発はかなり遅れてます。というのも『ポッパーズ』の開発のスタッフが『レミングス』の移植作業に喰われてしまって。キャラクターを発表した段階から、あんまり進んでないんです」(サン電子 広報)

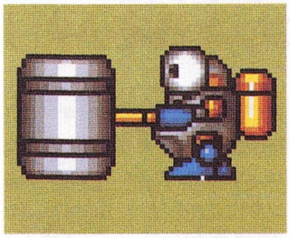
なるほど……じゃあ、HAL研究所スーパーファミコン用ソフトの第1弾と噂されていた『エッガーランド』は……。

「もともと出す予定はなかったんです。ファミ通さんの予想記事を読んで、会社のみんなで出してもいいかな、なんて話してましたけどね。現在でもスーパーファミコン版の『エッガーランド』を作る予定はありません。まぁ、作ろうと思えばいつでも作れますからね」(HAL研究所 広報)

なーんだ、じゃあ、あの予想はぜんぜん外れてたってわけか。

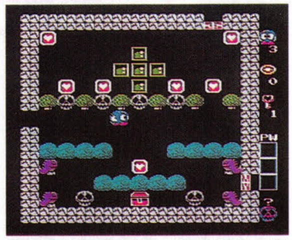
光栄のスーパーファミコン用ソフト第1弾の予定だった『スーパー麻雀大会』は、どうやら来年の1月ごろに発売されるということだ。なにごとも予定は未定なり。 ＊

ポッパーズ(サン電子)



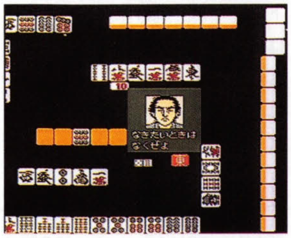
⬆このキャラクターが公開されたあたりから、開発はストップしてる状態だって。

エッガーランド(HAL研究所)



⬆これはディスク版の画面。噂はやっぱり噂でしかなかったっていうことなのだ。

スーパー麻雀大会(光栄)



⬆これはファミコン版『麻雀大会』の画面。来年には発売されるという話だ。

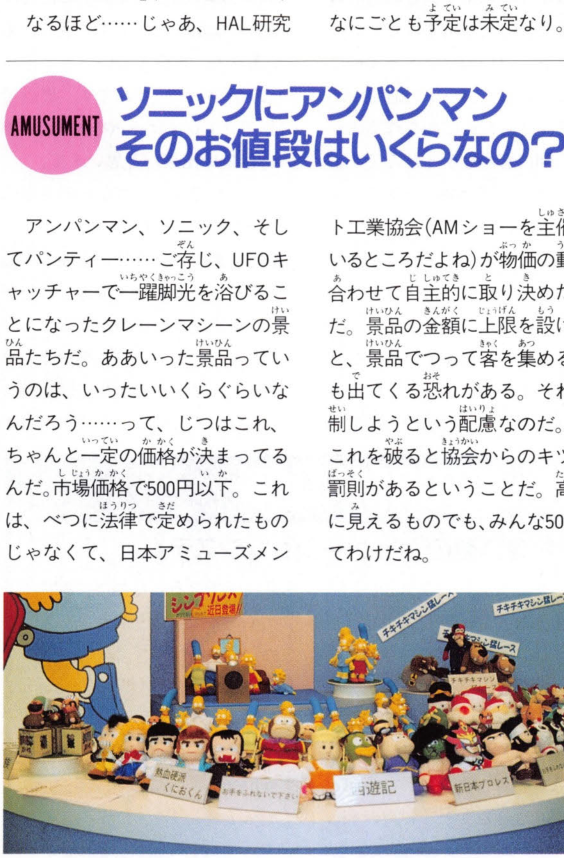
飛龍の拳Ⅳ(カルチャーブレーン)



⬆これもリリースされてからが長かった。やっと来年の1月に発売されそうだ。

AMUSUMENT ソニックにアンパンマン そのお値段はいくらなの？

アンパンマン、ソニック、そしてパンティー……ご存じ、UFOキャッチャーで一躍脚光を浴びることになったクレーンマシーンの景品たちだ。ああいった景品っていうのは、いったいいくらぐらいなんだろう……って、じつはこれ、ちゃんと一定の価格が決まってるんだ。市場価格で500円以下。これは、べつに法律で定められたものじゃなくて、日本アミューズメント工業協会(AMショーを主催しているところだよね)が物価の動きに合わせて自主的に取り決めたものだ。景品の金額に上限を設けないと、景品でつって客を集める業者も出てくる恐れがある。それを規制しようという配慮なのだ。もし、これを破ると協会からのキツ～イ罰則があるということだ。高そうに見えるものでも、みんな500円ってわけだね。 ＊



⬅最近はぬいぐるみの種類も増えてきてるけど、その値段はみんな同じくらい。

TOPICS バーチャルリアリティーコミックっていったいナニ!?

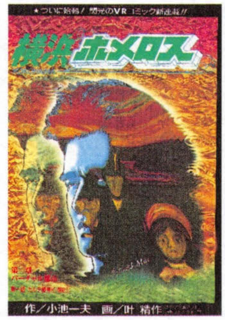
このところ、なんでもかんでもバーチャル、バーチャルって騒がれているよね。今度はなんとバーチャルリアリティーコミックなるものが登場してしまったぞ。

スタジオ・シップから出ているコミック・ショートという雑誌に連載されている作／小池一夫、画／叶精作の『横浜ホメロス』がそれ。陰謀に巻き込まれた記憶喪失の主人公ホメロスが、現実と仮想現実の世界の狭間で自己を取り戻していく……っていうのが今までのストーリーの流れだ。主人公が実験室のなかで仮想現実体験するときには、あのおなじみのゴーグル型モニターを装着しちゃうんだから、まさにそのマンマって感じだね。興味のある人は話のタネに読んでみてはいかがでしょう？ それにしても、この先バーチャルリアリティーはどこまでいくんでしょうねぇ……。 ＊



⬅この号には、ほかにも『バーチャル・シティ』というマンガも載っていたぞ。

➡こんなぐあいに主人公はゴーグル型モニターを装着して仮想現実の世界に入る。

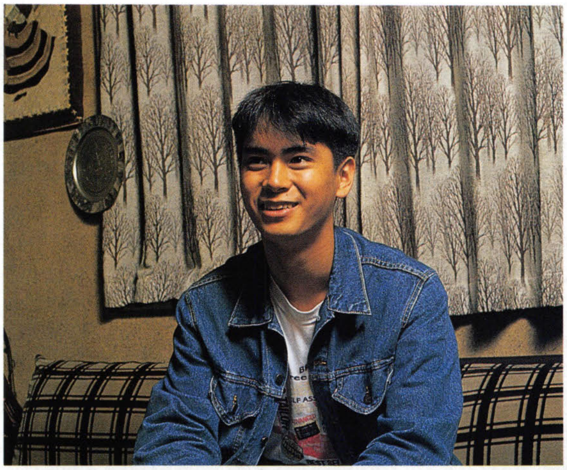


⬅これが『横浜ホメロス』の連載第1回目のトビラだ。いかにもサイバーな雰囲気がするでしょ？ エッチなシーンもありありなのだ。

ⒸStudio Ship 小池一夫、叶精作 1991.

FACE

ゲームミュージックをポピュラーにした張本人だ！



⬅つねに新しい試みをゲームミュージックに取り入れているのだ。ファンの人にとっては、今後の活動が注目されるところだ。

──とりあえず、ゲームミュージックを作曲するようになったキッカケから教えてください。

古代　高校生のころからゲームがすごく好きで。普通のゲーム少年だったんです。『グラディウス』とかの音楽を聞いて、ゲームでもこんないい音楽が作れるんだなって感動したんです。当時コンピューターに凝ってたんで、自分もコンピューターミュージックを作ってみようと思ったんです。本格的にやり始めたのは、日本ファルコムにいたころからです。最初にやったのが『ザナドゥ　シナリオ2』かな。それから『イース』、『ソーサリアン』などを担当したんですよ。そのあとフリーになったわけです。

──作曲するときに苦労する点というとどんなことでしょう。

古代　やっぱりコンピューターなどのハード面での限界ですね。それが一番大きいですね。発音数や音色が限られてくると音が似たり寄ったりになったりしちゃうからね。そのなかでまたバリエーションを作るのがたいへんですね。いろいろ音楽的なジャンルを変えてみたりとかしてます。

──スーパーファミコンで『アクトレイザー』の音楽を作ったときはどうでした？

古代　んー、スーパーファミコンは音自体はいいんですけど、やっぱり制限の厳しさはファミコンなどと変わらないんです。あれだけの音を出すには容量がたくさん必要だし。ROMカートリッジの限界もあるし、音色を格納できるRAMが少ないんです。だから1曲を鳴らすのに音色が制限されちゃいますね。発音数は8音あるんでそこそこできますけど、もう少しRAM容量があればいいなと思いました。

──1本のゲーム音楽を作曲するのに、だいたいどのくらいかかるものなんですか？

古代　1曲につき1日ぐらいなんですけど、作品としてみた場合にやっぱり3ヵ月くらいかかります。つい先日も、スーパーファミコンの『高橋名人の大冒険島』が終わったばかりなんです。これは曲は2ヵ月で作ったんですけど、スーパーファミコンのソフトって前にも言ったようにハードの制限があるんで、そのために曲を作るのが締切に間に合わなかったんですよ。それこそ一週間10曲ペースで、ようやく仕上げたんですよ。

──急いでるのにイメージが湧かないときってたいへんそうですね。

古代　それはよくあります。そういうときはとりあえずいろんな音楽を聞きますね。ヒントになるものをどんどんそのなかから得ていかないと追いつかないですよ。仕事が山のようにたまるから(笑)。

──いままで作曲したなかで一番気に入ってる作品てなんですか？

古代　思い出深いといったらやっぱり『イース』かなぁ。『ザナドゥ』のころは作品としての手ごたえがあまりなかったんです。手ごたえがあって、自分でもいけると思ったのが『イース』なんです。最近では『アクトレイザー』や『ベアナックル』はいい出来だと思います。

──それでは、これからの活動について教えてください。

古代　まだやってない機種で作曲してみたいですね。まぁ、自分がどこまでできるかわかりませんけど、きっとすごいことをやると思います。ファンのかたには期待してもらってもけっこうです。＊



PROFILE

作曲家　**古代祐三**

〈こしろ　ゆうぞう〉1967年12月12日生まれ。数々のパソコンゲームの音楽を作曲。現在、フリーの作曲家として活躍中。9月21日に2枚、新作CDが発売されたばかり。

FAMITSU EXPRESS MINI INFORMATION

▶AMショーの招待チケットの行方は？

大盛況のうちに幕を閉じた第29回AMショーなんだけど、事情通の話によるとその招待チケットが売買されていたということだ。東南アジアの業者に宛てた無料であるはずの招待チケットの一部が、現地で販売されたというのだ。そのチケットを買った人間は何に使うかというと、日本入国のための名目。つまり、「AMショーを見るために日本にきた」と言って入国審査を通って、会場には行かず日本で働いちゃうのが目的。不正就労ってやつだね。手の届かない問題だけに関係者は困っているとか。

▶持ち運び型のナビゲーションシステム

カーエレクトロニクスの分野に力を入れている東芝では来年の春から、持ち運びのできるナビゲーションシステム（自分の現在位置を画面上の地図に表示するっていうアレね）を発売する。今までは、クルマのなかでしか操作できなかったけど、持ち運びができるとなれば、家のなかでドライブコースをあらかじめ研究するなんてこともできるようになるわけだ。

このシステムだけを買って、ひとりで旅行の計画作りに熱中する、なんてのはちょっとクライかな？



映像文化の歴史を辿ると、映画もテレビも初期の時代には先輩達のいない職場で、若い人達が伸び伸びと思う存分力を出し、素晴らしい傑作を生みました。

いま、TVゲーム界がその時期に当たるでしょう。そのチャンスを生かしてプロの道をと思っているキミに、ゲーム・ソフトの制作技術を教える学校がある、それがヒューマン・クリエイティブ・スクールです。　パソコンの経験がなくても、一人一人に適応した環境でクラス編成して、基本から学習するので安心できる。その上、1人2台のコンピュータが使える。講師陣は第一線で活躍している現役。　このようにゲーム業界での活躍に夢を託す人のために、充分お応えする環境を整えてHCSは情熱的、個性的、生徒を募集しています。

■募集定員

☆コンピュータ・ゲーム課程(2年制)…200名
アセンブリ・プログラミング、CG及びゲーム・プランニング、コンピュータ・サウンド、ゲーム・制作実習ほか。

☆ニューメディア・プロデュース&CG課程(1年制)…100名
プロデューシング、アニメーション技術、コンピュータ基礎、コンピュータ・ゲーム基礎、コンピュータ・グラフィックス、

■学校説明会

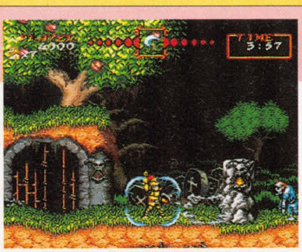
11月10日(日)・12月8日(日)・1月12日(日)
※詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

WEEKLY ファミコン通信

WEEKLY TOP 30

そろそろF-1ファン待望の日本グランプリが始まるよね。それにあわせて、レースもののゲームを買い込んでしまう人が増えてくるのかなあ。『F-ZERO』や『中嶋悟F-1ヒーロー2』がランクインされているのも気になるな。

1 超魔界村



new

『魔界村』シリーズというと、泣く子もだまるほど難しいので有名だよね。でも、この『超魔界村』には、ビギナーモードがついている。アクションゲームの苦手な人にも、存分に楽しんでもらおうという配慮が感じられるのだ。やっぱりゲームは楽しく遊ばないとね。

前回ー　前々回ー
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■カプコン
8500円

3026

10月4日発売

2 ファイナルファンタジーⅣ



どうも『ファイナルファンタジーⅣ』は難しそうだから……なんてことで、いままでこのゲームを買わなかった人がいるみたいだけど、そんなことはないのだ。前作よりも簡単になっているようだし、奥の深いストーリーであきがこないぞ。とにかく一度は遊んでみるべし。

前回2　前々回2
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
8800円

2241

7月19日発売

3 マリオ オープンゴルフ



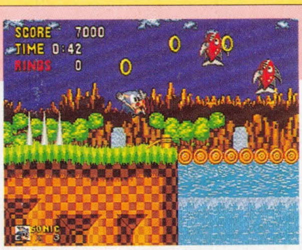
このゲームのウリにもなっているんだけど、カップの近くにボールがくると画面がアップになるのだ。グリーンのはじのほうからパットを打ったときなんか、まさしく手に汗握る思いで見てしまうぞ。ゴルフのゲームなら親子で楽しめるし、これは買いかもね。

前回1　前々回21
ファミコン
バックアップカートリッジ
スポーツ
■任天堂
6000円[込]

1252

9月20日発売

4 ソニック・ザ・ヘッジホッグ



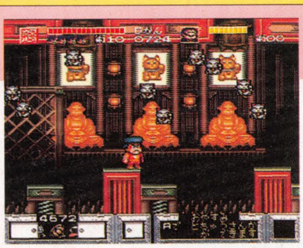
最近は、本当のエンディングも見ちゃったって人もいるみたいだから、隠されているルートを全部見つけてみるのもいいかもね。きっと、まだ知らないルートでゴールに行けるはずだ。噛めば噛むほど味が出るスルメのようなとは、まさしくこのゲームのことだな。

前回5　前々回ー
メガドライブ
カートリッジ
アクション
■セガ
6000円

1023

7月26日発売

5 がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～



『がんばれゴエモン2』と『ゴエモン外伝』で、敵がかけてくる術に、変身からくりの術というのがある。これは、かけられた人がエビス丸になってしまう術なのだ。もしかすると、このゲームに登場するエビス丸は誰かが変身させられたものなのかもしれないね。

前回3　前々回5
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■コナミ
8800円[込]

1006

7月19日発売

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　大昌ビーヤング（宮城　仙台）、藤崎（宮城　仙台）、伊勢丹百貨店（東京　新宿）、西武百貨店（東京　池袋）、博品館TOY PARK（東京　銀座）、アイワールド（神奈川　相模原）、松坂屋（愛知　名古屋）、キデイランド（大阪　梅田）、近鉄百貨店（大阪　阿倍野）、そごう（大阪　心斎橋）、大丸（福岡　博多）、トキハ（大分　大分）

★10月18日付

6 ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド



前回4　前々回1
ゲームボーイ
カートリッジ
■タカラ
3800円[込]

923

アドベンチャー
9月13日発売

7 スーパーマリオワールド



前回8　前々回9
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂
8000円[込]

910

アクション
'90年11月21日発売

8 ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!!



前回7　前々回8
ファミコン
バックアップカートリッジ
■バンダイ
8200円

825

RPG
8月10日発売

9 くにおくんの時代劇だよ　全員集合！

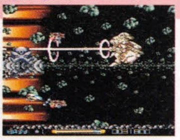


前回12　前々回12
ファミコン
バックアップカートリッジ
■テクノスジャパン
6500円

821

アクション
7月26日発売

10 スーパーR・TYPE



前回14　前々回—
スーパーファミコン
カートリッジ
■アイレム
8500円

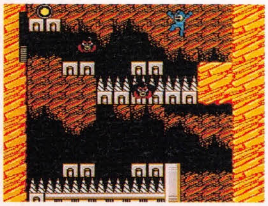
741

シューティング
7月13日発売

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売数
11	6	9	スーパーマリオランド	ゲームボーイ	カートリッジ	■任天堂	アクション	'89年4月21日発売	2600円[込]	706
12	—	—	中嶋悟F-1ヒーロー2 (new)	ファミコン	カートリッジ	■バリエ	アクション	9月27日発売	5900円	689
13	11	14	ドクターマリオ	ファミコン	カートリッジ	■任天堂	パズル	'90年7月27日発売	4900円[込]	667
14	22	26	シムシティー	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	シミュレーション	4月24日発売	8000円[込]	654
15	21	24	ワールドジョッキー	PCエンジン	Huカード	■ナムコ	アクション	9月20日発売	5800円	629
16	16	4	スーパー三國志Ⅱ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■光栄	シミュレーション	9月15日発売	14800円	615
17	—	22	ドクターマリオ	ゲームボーイ	カートリッジ	■任天堂	パズル	'90年7月27日発売	2600円[込]	574
18	13	3	時空戦記ムー	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	■ハドソン	RPG	9月13日発売	4500円[込]	565
19	17	6	ロックマンワールド	ゲームボーイ	カートリッジ	■カプコン	アクション	7月26日発売	3500円[込]	528
20	28	—	聖剣伝説—F.F外伝—	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	■スクウェア	アクションRPG	4月5日発売	4800円[込]	510
21	—	—	F-ZERO	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	アクション	'90年11月21日発売	7000円[込]	500
22	—	—	アメリカ横断ウルトラクイズ	ゲームボーイ	カートリッジ	■トミー	クイズ	'90年12月23日発売	3980円[込]	422
23	—	—	ファイナルファイト	スーパーファミコン	カートリッジ	■カプコン	アクション	'90年12月21日発売	8500円	418
24	—	—	エリア88	スーパーファミコン	カートリッジ	■カプコン	シューティング	7月26日発売	8500円	387
25	19	—	少年アシベ ゆうえんちパニック	ゲームボーイ	カートリッジ	■タカラ	RPG	9月27日発売	3800円[込]	348
26	—	29	ジャンボ尾崎のホールインワン	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■HAL研究所	スポーツ	2月23日発売	8900円[込]	301
27	30	17	アルマジロ	ファミコン	カートリッジ	■アイ・ジー・エス	アクション	8月9日発売	6900円	265
28	15	—	キャッ党忍伝てやんでえ	ファミコン	カートリッジ	■テクモ	アクション	7月19日発売	6500円	243
29	10	10	ジェリーボーイ	スーパーファミコン	カートリッジ	■EPIC・ソニー	アクション	9月13日発売	8500円	189
30	27	—	プロ野球スーパーリーグ'91	メガドライブ	バックアップカートリッジ	■セガ	スポーツ	8月30日発売	6800円	175

スーパーマリオクラブ SUPER MARIO CLUB

今週のオススメソフト
ロックマン4～新たなる野望～



アクションゲームのなかでは、かなり洗練された内容。このシリーズもついに4作目を迎えたが、最初のころの良さを残したままになっているので、ファンを裏切らない仕上がりになっているぞ。シンプルな操作性も、初心者からアクションゲームの得意な人まで楽しく遊ぶことができるのだ。美しいデモシーンも、必見モノの出来栄えだ。ファミコンで、12月6日に7800円でカプコンから発売。

予想販売数　40万本

グラフィック	サウンド	操作性	持続性	独創性	とっつき度	お買い得度
8	8	7	7	7	6	6

※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

発売までまてない
期待の新作 TOP 20

このランキングを見ると、やっぱりスーパーファミコンのゲームが目立つのだ。いまのうちに本体を買っておかないと、年末には売り切れてしまうかもしれないぞ。

1 ロマンシング サ・ガ



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
価格未定　12月発売予定

1838

前回 1　前々回 3

物語がいろいろな方向へ進むというなら、これひとつで何度でも遊べてしまいそうなのだ。

2 ドラゴンクエストV 天空の花嫁



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
価格未定　発売日未定

1383

前回 2　前々回 1

このシリーズのBGMは、毎年開催されるファミリークラシックコンサートで楽しめるぞ。

3 ゼルダの伝説ー神々のトライフォースー



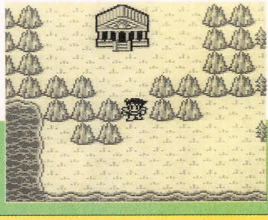
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■任天堂
8000円[込]　11月21日発売

900

前回 3　前々回 2

このゲームの発売日は、スーパーファミコン本体の発売からちょうど1年後なのだ。

4 時空の覇者 Sa・Ga 3[完結編]



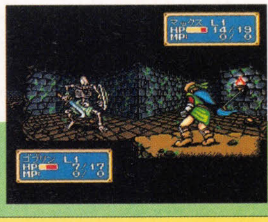
ゲームボーイ
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
4900円[込]　12月上旬発売予定

582

前回 7　前々回 6

『Sa・Ga』シリーズもこれで完結なんだけど、もっと続いてほしいような気がするなあ。

5 シャイニング・フォース～神々の遺産～



メガドライブ
バックアップカートリッジ
RPG
■セガ
価格未定　'92年3月～4月発売予定

573

前回 4　前々回 7

タイトルが、あの『シャイニング&ザ・ダクネス』に似ているけど、何か関係があるのかな!?

順位	前回	前々回	タイトル	機種	媒体	メーカー	ジャンル	発売日	価格	票数
6	8	—	ファイアーエムブレム外伝	ファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	シミュレーションRPG	'92年1月発売予定	6000円[込]	373
7	6	4	MOTHERⅡ(仮題)	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	RPG	'92年発売予定	価格未定	303
8	14	8	悪魔城ドラキュラ	スーパーファミコン	カートリッジ	■コナミ	アクション	10月31日発売	8800円[込]	273
9	10	12	ダンジョンマスター	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■ビクター音楽産業	RPG	12月20日発売	9800円	236
10	9	15	天外魔境Ⅱ 卍MARU	PCエンジン	スーパー CD-ROM専用	■ハドソン	RPG	12月発売予定	7800円	209
11	11	11	ウィザードリィV	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■アスキー	RPG	発売日未定	価格未定	191
12	18	14	キャプテン翼Ⅲ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■テクモ	スポーツ	発売日未定	価格未定	182
13	13	16	スーパーファイヤープロレスリング	スーパーファミコン	カートリッジ	■ヒューマン	スポーツ	12月発売予定	8500円(予価)	172
14	12	10	LUNAR -THE SILVER STAR-	メガドライブ	CD-ROM	■ゲームアーツ	RPG	12月発売予定	価格未定	163
15	5	5	真・女神転生	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■アトラス	RPG	発売日未定	価格未定	154
16	—	18	シムアース	メガドライブ	CD-ROM	■セガ	シミュレーション	発売日未定	価格未定	127
17	16	17	F-1 GRANDPRIX	スーパーファミコン	カートリッジ	■ビデオシステム	アクション	12月下旬発売予定	8800円(予価)	121
18	—	19	天下布武	メガドライブ	CD-ROM	■ゲームアーツ	シミュレーション	発売日未定	価格未定	109
19	17	20	弟切草	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■チュンソフト	アドベンチャー	11月下旬発売予定	8800円[込]	101
20	—	—	シムアース	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■イマジニア	シミュレーション	発売日未定	価格未定	95

読者のご意見板

●僕の家は貧乏なので、ファミコンのコントローラーについているマイクでカラオケを楽しみます。
群馬県　鈴木国次　16歳

●僕の友人の弟は『ドンキーコング』のゲームウォッチを知らなかった。時代の流れを感じる今日このごろ。　福岡県　百武弘二　18歳

●深夜番組でF-1を見たあと、かならず『スーパーモナコGP』で遊んでしまう。しかも夜中だというのに、ひとりで実況と解説までやりながら熱い戦いを繰り広げている。
静岡県　大城秀樹　18歳

●『ファイナルファンタジーⅣ』の発売日に、うちのクラスの半数は腹痛をうったえて早退してしまった。だがしかし、のちに集団食中毒だと判明した。愛知県　永田将之　16歳

●『究極の～を考える』シリーズは、なぜ"毛"にこだわるのだ！
宮城県　古屋　治　16歳

読者が選ぶ TOP 20

なんとなく最近のランキングには、反射神経を使わない、いわゆるジジイゲームってやつが多く入っているのだ。ジジイが多いのか？

★10月18日付

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	1	ファイナルファンタジーⅣ	スーパーファミコン ■スクウェア	3695
2	2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	メガドライブ ■セガ	1092
3	3	F-ZERO	スーパーファミコン ■任天堂	410
4	4	ファイナルファンタジーⅢ	ファミコン ■スクウェア	402
5	7	ドラゴンクエストⅣ	ファミコン ■エニックス	355
6	6	イース Ⅰ・Ⅱ	PCエンジン ■ハドソン	346
7	5	MOTHER	ファミコン ■任天堂	264
8	−	スーパー三國志Ⅱ	スーパーファミコン ■光栄	249
9	13	聖剣伝説-F・F外伝-	ゲームボーイ ■スクウェア	218
10	9	アドバンスト大戦略～ドイツ電撃作戦	メガドライブ ■セガ	209
11	8	シムシティー	スーパーファミコン ■任天堂	200
12	19	F-1サーカス'91	PCエンジン ■ニチブツ	191
13	11	がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～	スーパーファミコン ■コナミ	173
14	10	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	PCエンジン ■ヒューマン	155
15	15	ドラゴンボールZ Ⅱ 激神フリーザ!!	ファミコン ■バンダイ	137
16	17	いただきストリート～私のお店によってって～	ファミコン ■アスキー	118
17	14	三國志Ⅱ	ファミコン ■光栄	109
18	12	女神転生Ⅱ	ファミコン ■ナムコ	100
19	−	ウィザードリィⅢ	ファミコン ■アスキー	91
20	−	ゼルダの伝説	ファミコン ■任天堂	82

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーⅢ	50031
2	4	ファイナルファンタジーⅣ	38219
3	2	F-ZERO	36457
4	3	ドラゴンクエストⅣ	35702
5	5	スーパーマリオワールド	22167
6	6	ファイナルファイト	18293
7	9	イース Ⅰ・Ⅱ	14477
8	7	Sa Ga 秘宝伝説	14446
9	8	シムシティー	14354
10	10	三國志Ⅱ	13019
11	11	グラディウス Ⅲ	12563
12	12	スーパーモナコGP（メガドライブ）	11876
13	13	ドラゴンクエスト Ⅲ	10202
14	14	女神転生Ⅱ	8938
15	16	ファミスタ'91	8818
16	15	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	8483
17	17	MOTHER	6099
18	18	いただきストリート	5821
19	19	ポピュラス（スーパーファミコン）	5659
20	20	ウィザードリィⅢ	5424

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクスのソフトの読者投稿を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'91年1号から現在までの累計です。

ビデオゲーム TOP 10

今週突然1位に入った『ボンバーマン』は、PCエンジンからアーケードに移植されたという、珍しいゲームなのだ。対戦が楽しいぞ。

★10月18日付

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	new	ボンバーマン	■アイレム アクション	2548
2	3	ストリートファイター	■カプコン アクション	2347
3	new	スーパーワールドスタジアム	■ナムコ スポーツ	2302
4	1	クラッチヒッター	■セガ アクション	1847
5	new	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	■カプコン アクション	1547
6	new	サンダードラゴン	■NMK／テクモ シューティング	1383
7	new	グっとE雀	■セイブ／テクモ テーブルゲーム	1219
8	10	クライムファイターズ2	■コナミ アクション	1155
9	9	ファイナルラップ2	■ナムコ アクション	1128
10	−	スーパーバレーボール'91	■ビデオシステム スポーツ	1056

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京　巣鴨）、笹塚店（東京　笹塚）、なんば店（大阪　難波）、表町店（岡山　表町）、ゲームファンタジアサンシャイン（東京　池袋）

U.S.A TOP 10

今回は、初のシミュレーションがランクイン。アメリカのパソコンで人気のあった『ポピュラス』だから、当然なのかもしれないね。

★10月18日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	1	スーパーマリオワールド (SUPER NES INCLUDES SUPER MALIO WORLD)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
2	3	F-ZERO (F-ZERO)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
3	2	パイロットウイングス (PILOT WINGS)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
4	4	スーパーマリオブラザーズ3 SUPER MALIO BROS. Ⅲ)	■NINTENDO OF AMERICA NES アクション
5	new	スーパーR・TYPE (SUPER R TYPE)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES シューティング
6	5	スーパーマリオランド (SUPER MALIO LAND)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY アクション
7	−	バックスバニー バースデイ BUGS BUNNY BIRTHDAY)	■KEMCO-SEIKA NES アクション
8	−	ポピュラス (POPULOUS)	■ACCLAIMENTERTAIMENT SUPER NES シミュレーション
9	8	デジャヴ (DEJAVU)	■KEMCO-SEIKA NES アドベンチャー
10	−	忍者龍剣伝Ⅲ (NINJA GAIDEN Ⅲ)	■TECMO NES アクション

●協力店　Trysoft-World of Nintendo

緊急速報1



SUPER FAMICOM
ゼルダの伝説
神々のトライフォース

SF スーパーファミコン	アクションRPG	バックアップ カートリッジ
	任天堂　11月21日発売　8000円[込]	8メガ

『ゼルダの伝説』の発売日まであと約1ヵ月。前回の特報で、だいたいの概要は理解していただけたでしょうか？今回は、舞台設定や操作方法、それに画面の見かたなど、細かいところに触れていきましょう。晩秋の夜長に『ゼルダの伝説』を遊ぶ。これが日本人の心ってもんだな。

『ゼルダの伝説』の舞台設定を理解しよう

『ゼルダの伝説』の舞台となるハイラルの歴史。これを理解するには、トライフォースの神話を知っておかなければならないだろう。

「人が現われる遥か昔、混沌とした世界に神々は降り立った。そして、力の神と知恵の神、それに勇気の神の3人が世界に秩序と生命を造り上げた。創造後、神々は自らの力を象徴する黄金の聖三角体、トライフォースを残していった」

これはハイラルに残る三神崇拝の古い神話の一部である。トライフォースは、力、知恵、勇気、この3つの紋章を持つ。そして、その力を受け継ぐべき者が現われるまで、聖地で輝き続けているのだ。

ハイラルは、記録書を残したハイリア人の遺跡が残る、神話ゆかりの地方だ。ここにトライフォースにまつわる古い言い伝えがある。

「天下だる何処かに黄金の力有り。触れそめし者の望み神に届かん」

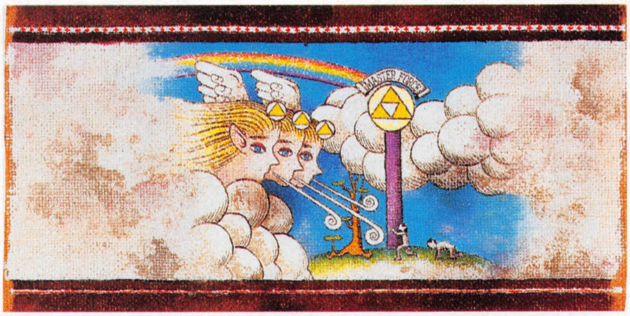
人々はその黄金の力を求め、我先と聖地を探した。いろんな情報が飛び交ったが、発見されなかった。ところが、とある盗賊団によって聖地の入り口は開かれた。そこには黄金に輝くトライフォースがあった。一団はそこに殺到し仲間割れを始めた。残ったのは一団の首領ガノンドロフ、通称ガノンと呼ばれる者だった。ハイラルをおびやかした邪悪の王ガノンの誕生だ。





トライフォースの力を得たガノンの魔の手がハイラルにもやってきた。ハイラル王は、7人の賢者たちと騎士団を呼び、悪の原因を封印するよう命じる。賢者たちと騎士団は、邪悪な力と壮絶な戦いを繰り広げた。身を呈して盾となった騎士団は全滅したが、賢者たちの封印は完了した。ハイラルはトライフォースの力を悪用するガノンから、平和を守ったのだ。この戦いは封印戦争として後世に語り継がれている。

封印戦争から数世紀たったある日、ハイラルに原因不明の災いが起こった。そこへ彗星のごとく現われたのがアグニムだ。彼は不思議な魔法で災いを鎮め、司祭に登用された。だが、国を任されたアグニムは王に代わってハイラルを治め始めた。そして権力を思うままに使うようになったのだった。



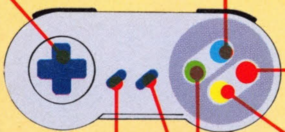
操作の基本をマスターしよう

コントローラーの使い方

コントローラーを持つだけだったらサルでもできる。これをうまく操作しなきゃいけないワケ。勇者がどのボタンでどんな動きをするのか理解しよう。コントローラーのすべてのボタンを使うからね。

✚ボタン
勇者を8方向へ自由自在に歩かせる。場所によっては、階段を昇降したり、飛び降りたりもするぞ。また、カーソルを動かすときもこのボタンで行なう。

Xボタン
地上マップ、およびダンジョンマップを見るときに使用。これを見て現在地を確認しよう。



Aボタン
かついだり、宝箱を開けたりするときに使用。立て札を読んだり、人の話を聞くのも、このボタンで行なうのだ。

Bボタン
剣を振るときに使う。また、セレクト画面などでは選択の決定時に使用。とても重要なボタンである。大事にしよう。

セレクトボタン
ゲームを終了するときに使う。データをセーブするときにも使うぞ。

スタートボタン
メイン画面とサブ画面を切り替えるときに使う。サブ画面にして、Yボタンで使うアイテムを選んだりせよ。

Yボタン
アイテムを使うときに使用。攻撃や防御など勇者の冒険の助けとなるボタンだ。アイテムがないと意味ないけど……。



⬅これが全体マップ。この画面で見ると、あまり広くは見えない。実際に歩いて確認してみよう。広いから。

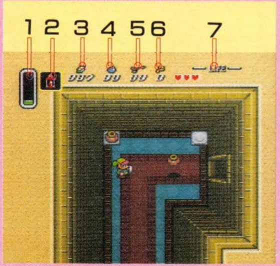
マップは上手に活用しましょう

コントローラーのXボタンを押せば、マップ画面が表示されるぞ。地上にいるときXボタンを1回押すと部分マップが現われる。もう1回Xボタンを押すと、今度は全体マップを見るコトができる。現在ハイラルのどこにいるのか、次の目的地はどこなのか、ボタンひとつで一目瞭然ってワケ。もちろん、ダンジョン内では、ダンジョンマップが見られるぞ。簡単便利の世界になったもんだ。



ゲーム画面はこうやって見るらしい

メイン画面



1 魔法メーター
魔法の力の残りを表示する。緑色のゲージがたくさんあれば、大丈夫。

2 アイテム表示
現在装備しているアイテムが表示される。Yボタンで使用可能なのだ。

3 ルピー
現在持っているルピーの数。ルピーとは、ハイラルの通貨単位だ。最高999まで所持できる。やはり金だな。

4 ばくだん
現在持っている爆弾の数。最初は10個までしか持つコトができないぞ。

5 矢
現在持っている矢の数を表示する。最初は30本まで持てる。ただし、弓がないと矢を射るコトができない。ちなみに、爆弾と矢はある条件を満たすと、持てる上限がアップする。

6 小さなカギ
現在持っている小さな鍵の数。この鍵は、ダンジョン内の鍵のかかった扉を開けるコトができる。ダンジョンの外では鍵の数は表示されない。

7 ライフゲージ
勇者の生命力を赤いハートで表示。ダメージを受けると赤いハートが減っていく。まったくなくなると、ゲームオーバーだ。気をつけよう。

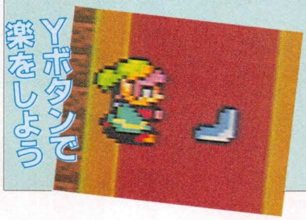


サブ画面



1 アイテム選択ウインドー
ゲーム中に発見したアイテムが表示される。ただし、Yボタンで使用できるものだけ。ここでアイテムを選択し、ゲーム中で使うって寸法だ。

2 アイテム名
アイテム選択ウインドーで選んだアイテムと名前を表示。ただそれだけ。



3 DOウインドー
Aボタンで行なえる操作と、それに関連するアイテムが表示される場所だ。うむ。

4 スペシャルアイテム
ダンジョンのなかにいるボスを倒すと手に入るアイテムが表示される。ただし、光の世界と闇の世界では、表示されるアイテムが違う。ゲームをクリアーするには、すべてのスペシャルアイテムを集める必要がある。とても重要ってコトだ。

5 装備(EQUIPMENT)
勇者が現在身につけている剣と盾、それに服の3種類が表示される。

6 ダンジョンアイテムとハートのかけら
ダンジョン内の3種の神器といわれるマップ、コンパス、大きなカギをみつけると、ココに表示される。ダンジョンや建物以外の場所では、ハートのかけらの状態が表示されるぞ。気づいたら必ずチェックしよう。

多彩な勇者のアクションを楽しもう

勇者は芸達者なヤツだ。ボタンひとつで、状況に応じていろいろなアクションをする。人と話すのは日常茶飯事。つぼをかついだり、それを投げたりなど……。さらに、靴や水かきを手に入れると、走ったり泳いだりできるようになる。

もちろん、剣を振るのは基本中の基本のアクションだ。これも剣を振るだけでなく、強烈な回転斬りやダッシュ斬りもできるのだ。

基本はコレだ



⬅勇者は左利きである。頭のなかに入れておけ。

アクションの基本は、やはり剣を振るコト。Bボタンでバシッとね。



⬆ペガサスの靴を手に入れれば、走るコトができる。そのまま体当たりするコトも可能。イカしたヤツよのう。



⬇✚ボタンを押しながら物に接し、Aボタンを押すと、勇者が物を掴むぞ。そのまま押すなり、引っ張るなりするがよい。



⬅小高いところからチョイと✚ボタンを押すと、勇者は飛び降りる。ケガはしないぞ。



⬇かつぐときと同じ要領で、草を引き抜いてみよう。なかにアイテムが隠されてるかもね。



⬆かつげる物に接近してAボタンを押すと、かつぐコトができる。その後、AかBボタンを押すと投げるぞ。



⬅ゾーラの水かきを持っていれば、水のなかでも安心だ。勇者は平泳ぎがうまいらしいな。



⬅これが巷で噂の回転斬りだ。Bボタンを2秒以上押して剣に力をためる。そしてBボタンを離せ！

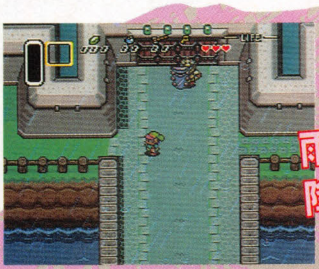
とにかく見どころいっぱいの『ゼルダの伝説』だ

いままで操作方法など大まかなシステムについて説明してきた。でも、RPGならストーリーに沿って紹介していかなきゃマズイよね。では、といいたいところだが、今回はダイジェストで許していただきたい。スーパーファミコンのいろいろな機能をさりげなく使った写真を堪能してよ。マジな話で。

開発状況

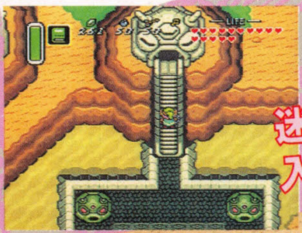
2年以上に及ぶ開発も既に終わってどんな評価を頂けるか、発売日を楽しみに待っています。 任天堂　本郷

雨が降りまくり



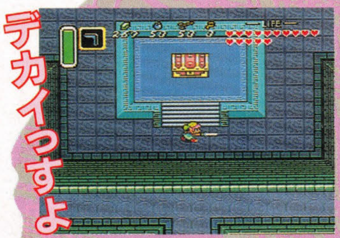
⬅外は雨。イカしたオープニングの展開である。雷も鳴るよ。

迷宮の入り口か？



⬅砂漠のなかにそびえる怪しい建造物。ココが迷宮の玄関だな。

デカイっすよ



⬆ダンジョンのなかにある大きな宝箱は、重要なアイテムが隠されている。謎だ。

ココはどこ?



⬅不気味な霧のたちこめる森林。霧のため、森林伐採野郎もひと苦労だ。

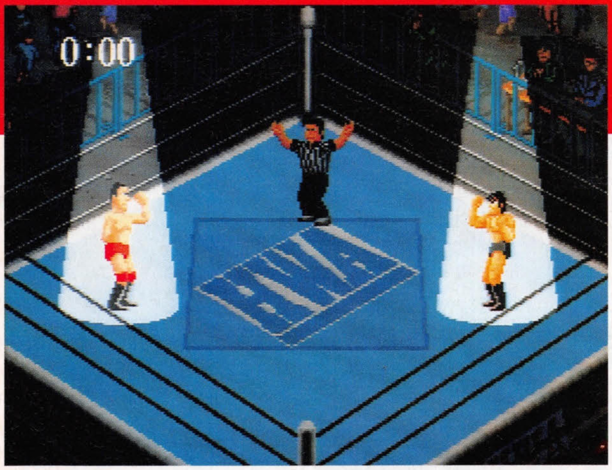
砂に生まれて砂に戻る



⬇砂を動きまわる3つの影。どうやらこれがボスらしい。回転斬りで応戦しよう。

※画面写真には、取材用サンプルで撮影したものも含まれています。

緊急速報2





白いぃマットのぉジャ〜ングルにぃ（中略）ゆけぇ、ゆけぇ、サンダー（ライガー）、ライガーのトラブルスープレックスぅ〜。てなわけで（?）『ファイプロ』の速報だ。

SF スーパーファミコン	スポーツ	カートリッジ
	ヒューマン　12月発売予定　8500円（予価）	8メガ

闘魂に火がともるプロレスゲームダァー

全国の１億2000万人のプロレスファンのみなさん、こんばんは、ラッシャー木村です（ウソ）。てなわけで、プロレスファン必見、必プレーの『スーパーファイヤープロレスリング』が、いよいよスーパーファミコン用で発売されるぞ。このゲームは、ＰＣエンジンで発売されているシリーズの最新作で、本物ソックリのレスラーが登場するのが特徴だ。

ゲームのシステムは、ほぼ前作と同じなのだ。純粋に殴る、蹴る、その他が楽しめる。ただし、操作には４つのボタンを使うので、複雑になっている。でも、初心者のための練習モードがついているので、安心してくれ。そのぶん、使える技が増えているので、文句はいいっこなしなのだ。

公式リーグ戦



⬆コンピューターと対戦し、勝ち抜いていけばオーケーというモード。

エキシビジョンマッチ



⬆プレーヤーどうしで、シングル、タッグマッチの対戦ができる。

レスリング道場



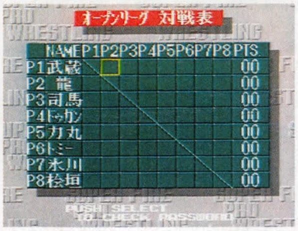
➡初心者向けのモード。技のかけかたなど、コーチが教えてくれるのだ。

イリミネーション



⬆５対５の勝ち抜き戦。もちろん、自分の好きな選手を選んで、チームが作れる。

オープンリーグ戦



⬆その名のとおり、リーグ戦が楽しめるモード。パスワードあり。

パスワード



⬆途中で中断したリーグ戦を再開するときに必要。文字は間違えずに入力しろ。

技はこうしてかけるのだっ

基本的な技のかけかたは、ＰＣエンジン版と同じ。組み合って、相手が腰を落としたら✚ボタンとA、B、Yボタンで技をかける。技がかかるか、かからないかは、ボタンを押すタイミングで決まる。腰を落とすタイミングは、ＰＣエンジン版と変わっていないぞ。



キレている技たち

このゲームのダイゴ味は、なんといってもリアルな技の数々。今回はその数が、110を超えたという。寝技などは、相手にかける位置によって技が決定されたりするのだ。とくに注目してほしいのが、技のビジュアルシーン。ムーンサルトプレスとシューティングスタープレスの回転の仕方の違い。旗本と冴刃のフライングニールキックの違いなど、制作側のこだわりが伝わってくるぞ。

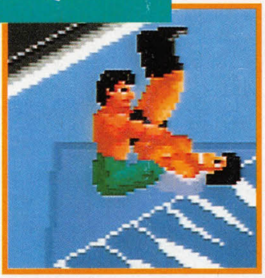
さらに、今回はレフェリーへの暴行が認められている(?)。レスラーに体当たりされると、レフェリーは流血し、ダウンするぞ。この姿を見ると、思わず「ジョーさん立ってくれ！」といいたくなるのだ。このゲームのなかでは、こんな笑える場面が続出しまくり。まったくコイツは、ハラショーに凄いゲームだぜっ！

毒霧



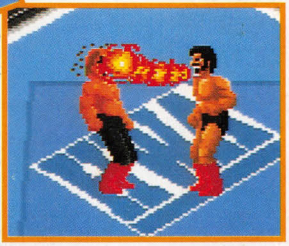
⬆オリエンタルミステリー。緑に染まる。

タイガードライバー



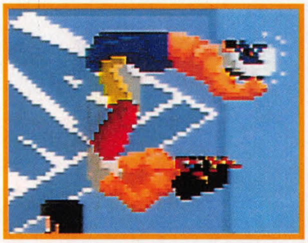
⬆人間風車の要領で相手を持ち上げて、叩きつける技だ。

火炎放射



⬆ザ・シークの得意技。しかし、このゲームではタイガーが使うのだ。

ロメロスペシャル



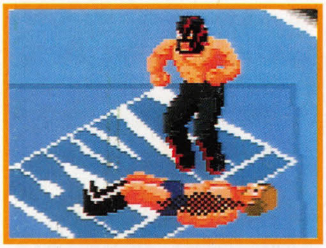
⬆カイザーだけが使える。腕と足の両方を同時に締め上げるのだ。

レフェリー!! カウントをとれ



⬆レフェリーダウン。このあいだは相手をフォールしてもカウントは入らない。

超肉弾プレス



➡セイバーの必殺技。寝ている相手の下半身近くでAボタンを押せ。

ストンピングストンピング



⬆セイバーや力丸が使う。手を広げるポーズが笑いを誘うぞ。

炎のファイターたちなのだ

今回登場するレスラーは21人だ。前作にくらべて5人のレスラーが増えた。なかにはアレンなど、シリーズ1作目から復活したキャラクターが4人いる。そして今回初めて登場する新キャラは、司場と氷川のふたりだ。

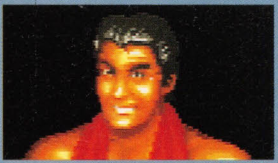
この新登場の司場は、ひとりでも10人ぶんオイしいキャラだぞ。なんでも噂によると、この司場ひとりのために、相当の容量を使ったらしい。そのぶん、16文キックなどの動きはグッド。プロレスファンなら絶対、その華麗な動きを見るべし。見るだけで至福の気分が味わえるのだ。

グレート・司場



⬆世界を制する巨人。身長210センチ。体重135キロ。得意技はドロップキック。

ビクトリー・武蔵



⬆闘いの伝説。身長186センチ。体重100キロ。得意技は延髄斬り。

サンダー・龍



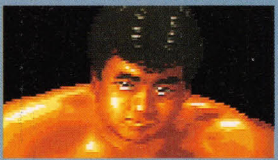
⬆雷鳴戦士。身長185センチ。体重105キロ。得意技はパワーボム。

檜垣　誠



⬆闘う新星。身長182センチ。体重100キロ。得意技は掌打。

氷川　光秀



⬆ハイパーエルボー。身長185センチ。体重110キロ。得意技はタイガードライバー。

トミー・ボンバー



⬆パワフル爆弾。身長193センチ。体重113キロ。得意技はバックドロップ。

ナイト・ブラスター



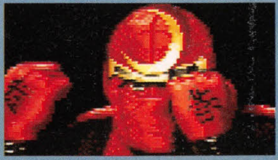
⬆闇からの侵略者。身長190センチ。体重120キロ。得意技はフライングラリアット。

アイアン・ブラスター



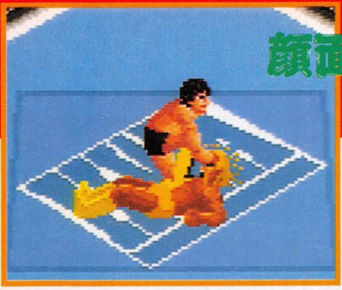
⬆悪魔の使者。身長203センチ。体重152キロ。得意技はパワースラム。

ブレード・武者



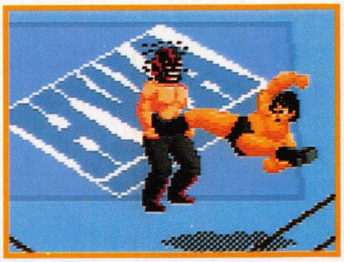
⬆妖忍者。身長188センチ。体重107キロ。得意技はムーンサルトプレス。

顔面けり



⬆サンダーが使う技。サッカーボールキックともいう。やられた相手は、死ぬほど痛い。キィー。

フライングニールキック



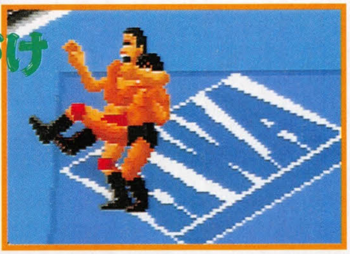
⬆相手がグロッキー状態のとき、ロープに振ってBボタンを押すとかかる。

ランニングネックブリーカードロップ



⬅司場のフィニッシュホールド。あぁ、あのころがなつかしい。

かわずがけ



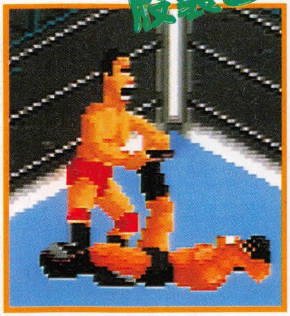
➡ここから、かわず落としに移行する。べつに、ふたりでダンスを踊っているわけではない。ちなみに柔道では禁じ手。

シューティングスタープレス



⬆決まるとちょーカッコいい。カイザーのオリジナルホールド。

股裂き



⬆足の長さが1メートルある(推定)司馬ならではの技だ。

チキンウィングフェイスロック



➡梶原などが使う。ちゃんと頬骨のところを締めているのがマニアックだ。

脳天唐竹割り 頭がポン



⬅マッハ3のスピードで相手の脳天に突き刺さる。この技をやられた相手はごくたまに流血するのだ。ヘタすりゃ頭が割れる!?

アックス・ドウガン



⬆最強超人。身長201センチ。体重145キロ。得意技はアックスボンバー。

ハリケーン・力丸



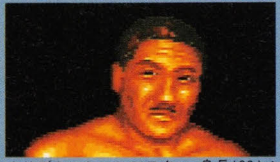
⬆最後の志士。身長185センチ。体重110キロ。得意技はサソリ固め。

旗本　真也



⬆格闘鬼。身長187センチ。体重135キロ。得意技はDDTなど。

梶原　丈



⬆サブミッションマスター。身長186センチ。体重104キロ。得意技アキレス腱固め。

スーパー・カイザー



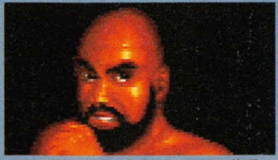
⬆時の皇帝。身長175センチ。体重90キロ。得意技はシューティングスタープレス。

ファントム・ガイ



⬆正体不明の幽霊野郎。身長180センチ。体重103キロ。得意技はブレンバスター。

ブラディ・アレン



⬆黒い悪の巨星。身長192センチ。体重120キロ。得意技は頭突き。

マッド・タイガー



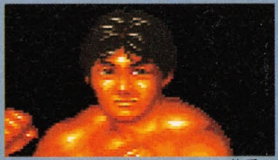
⬆血に飢えた虎。身長190センチ。体重118キロ。得意技はコブラクロー。

アストロ・ブラスター



⬆鋼鉄の筋肉。身長190センチ。体重130キロ。得意技はリフトスラム。

冴刃　明



⬆世界の格闘王。身長193センチ。体重110キロ。得意技はキャプチュード。

ヒットマン・セイバー



⬆魔王の刺客。身長205センチ。体重172キロ。得意技はセイバーアタック。

スター・バイソン



⬆リングの猛牛。身長200センチ。体重150キロ。得意技はラリアット。

開発状況

完成度は100パーセント。プロレスファンもファンじゃない人でも楽しめるゲームです。　ヒューマン　茶々丸

緊急速報3





信長の野望
武将風雲録

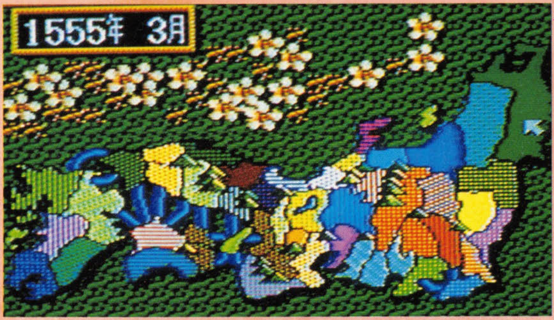
光栄歴史シミュレーションファン待望の『信長の野望・武将風雲録』が、ついにスーパーファミコンで登場するぞ。新しく加わった文化、技術といった概念によって熱中度がさらに倍増。シナリオ1・2を合わせ、総勢700人以上の武将たちによって描かれる戦国絵巻を、とくとご覧あれ。

SF スーパーファミコン	シミュレーション	バックアップカートリッジ
	光栄　12月20日　価格未定	8メガ

殿、新作でござる!!

新作『信長の野望・武将風雲録』を紹介するにあたって、前作『信長の野望・戦国群雄伝』から変更、または改良された部分を報告しよう。まず、東北地方と九州地方が復活し、国数が38国から48国に増加した。東北では独眼竜政宗こと伊達政宗を擁する伊達家、九州ではキリシタン大名として有名な大友宗麟が家長を務める大友家などが登場するぞ。また、これまでのシリーズではシナリオ1のスタートの年がつねに桶狭間の戦いのあった1560年であったのに対し、新作ではその5年前の1555年に設定されていて、太原雪斎や朝倉宗滴などなじみの薄い武将も登場する。

東北・九州地方が復活!!





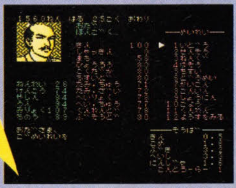
陸奥大名
伊達晴宗



豊後大名
大友宗麟

『信長の野望』シリーズ

全国版



群雄伝



風雲録

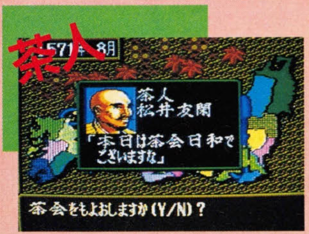


殿、客人でござる!!

前作までは突発イベントというと台風や疫病、一揆などといった招かざる客のみであったが、新作では新しい試みが加えられている。それは、茶人や画師といった諸国を漫遊している文化人や、営利を目的に諸国を練り歩く金山商や闇商人が城を訪れるのである。たとえば、茶人が訪れると茶会を開催することができ、茶会が成功するとその国の武将の教養や忠誠度、開催した国の文化が上がることがある。ただし、開催した国に茶器がない場合や等級の低い茶器しかない場合には武将の忠誠度、開催した国の文化が下がってしまうことがある。また、狩野永徳などの画師たちは高額の金で屏風絵を描いて文化を上げてくれるが、失敗作の場合には文化は上がらず、金も返してもらえない。

一向一揆

本願寺光佐によって指導された一向宗門徒たちが起こす一揆は、織田信長と上杉謙信にとっては内政面で一番の憂いだ。一向宗門徒が国内にいるとポルトガル宣教師ルイス=フロイスが訪れても天主教布教ができない。一揆を防ぐには元凶の加賀大名本願寺光佐を滅ぼすしかない。



⬆茶人は4人いて、それぞれにレベルがある。レベルが高い順に、千利休、津田宗及、長谷川宗仁、松井友閑だ。



⬆宣教師が布教に成功すると、西洋の技術を伝授してもらえ国内の技術が上がる。また、茶器を贈呈してくれることもある。



⬆山師は金を払うと金山を発見してくれたり、埋蔵量を教えてくれる。金山を買い取ってくれる金山商というのもいる。



⬆今回の『信長』では、武将を他国から引き抜いたり、在野から探すということができないので、こういうのは貴重だ。

殿、取引でござる!!

取引はすべて堺の商人今井宗久と行なう。取引では米の売買はもちろん、鉄砲や茶器の購入ができる。今井宗久と各大名にはそれぞれ友好度というものがあり、この値を高くすると売値を割り引いてくれるので取引が有利になる。友好度を上げるにはふたつの方法がある。まずひとつめは、今井宗久と頻繁に取引をすることだ。すると徐々にだが友好度が上がる。この場合、取引をさせる武将の教養は高ければ高いほうがいい。教養の低い武将だと今井宗久に相手にされないのだ。もうひとつの方法は、茶会に今井宗久を招待することだ。金はかかるが確実に友好度が上がる。ただし、摂津と摂津に隣接した国でしか行なえない。

今井宗久

戦国時代随一の商人である今井宗久は、摂津(大阪)堺で商人組合会合衆を組織し日本の流通経済すべてを牛耳った男だ。その品目は米、麦などの穀類から鉄砲といった武器まで多種にわたる。室町幕府15代将軍足利義昭を傀儡将軍とし、その覇権を拡げる織田信長が堺の町を手中に収めようとした際、三好三人衆を頼もうとする堺商人たちに、今井宗久はひとり反対し信長と和平交渉を結んだ。



⬆今井宗久との友好度はいつも高水準を保っていたいものだ。それには、こまめに取引を利用することが大事だぞ。



⬆これが噂の茶器だ。取引で購入できるのは2等級までだ。1等級の茶器は全部で3つ。どこかの武将が持っているぞ。

茶会

お手前拝見!!



⬆茶会ではふたりの武将が連歌を詠む。このあと茶会に出席した武将の教養が上がる。

戦国のせにも風情が肝要じゃ!!

殿、開発でござる!!

内政重視の光栄システムは今回も健在だ。行動力は、大名または城主の政治能力の数値がそのままその月の行動力となる。余った行動力は次の月の行動力に加算されるが、200以上にはならない。内政に新しく加わった文化と技術はたいへん重要な要素だ。どちらも数値が高ければ高いほどよい。商業の最大値は文化×10ということになっているので文化が上昇すればひと月の税収量が増えることになる。また、武将の教育や商人との取引といったときにも文化が高いと効率がいいぞ。文化を高める方法には等級が高い茶器を使用して茶会を開催するか、画師に屏風絵を描いてもらうかしかない。

技術は内政と軍事両方に直接関わってくるバロメーターだ。まず内政面では技術を高くするほど開発コマンドの効果がよくなること、技術が100になると金山を発見、発掘することができるといったことがあげられる。軍事面では技術が250になると鉄砲を自国で製造できるようになり、500になると鉄甲船を自国で製造できるようになる。鉄砲は技術250から製造できるが、技術の数値をさらに高めると製造コストが安くなるぞ。もちろん商人から購入する金額よりもずっと安くできる。また、鉄甲船は製造しないとお目にかかれない代物だ。鉄砲と鉄甲船はどちらも、戦争の行方を左右するものなので、コツコツと技術開発にいそしもう。

開発



⬆直轄地にターンがまわってくると、その国の軍師がこういったアドバイスをしてくれる。秀吉が言うのならそうしよう。



⬆と、いうことで開発のウインドーをサッと開いて、カーソルを治水にあわせて誰にやらせようかな、と思ったら……。



⬆おおっ、長秀が自分からやらせてくれと申し出てきたではないか。よし、やる気のあるやつにはドンドンやらせてあげよっと。

金山

金山は国力の乏しい国々にとっては貴重な資金源だ。しかし、金山を発見するのはなかなか困難で、発見したあとの採掘にも行動力がかなりかかるぞ。山師を待つという手もある。



⬅軍師がいれば、こうして教えてくれるので行動力をむだにしない。

殿、対外でござる!!

対外とは、他国と同盟を結んだり破棄したりする外交のことだ。これまでのシリーズと同様、利害関係が複雑にからみあう戦国の世。虚々実々の駆け引きを展開するのだぞ。大名によってはゲームを開始した時点ですでに同盟関係が成立している場合もある。そのような状況にある大名は、その同盟関係をどのように利用していくかということが、序盤戦の鍵となる。とくに、弱小大名でプレーする場合には、隣接国で信用できる大名と同盟を結んでおいたほうがいいだろう。そうしておけば、他国に攻め込まれたときに援軍を出してくれる可能性が高くなるのだ。同盟を結ぶ場合に一番気をつけなければいけないことは、誰を使者にするか、ということだ。外交は行動力をかなり消費するので、そう何度も続けて行なえるものではない。そこで、一度で同盟を結ぶためには、教養と魅力の数値ができるだけ高い武将を使者に選ぼう。また、他国から使者が訪れる場合もある。同盟や共同軍要請など要件はさまざまだが、婚姻だけには注意しよう。婚姻を結ぶと、その大名との友好度は高くなるのだが、あとで戦略の足かせになりかねないからだ。こちらから姫を送った婚姻関係は破棄のしようがないのだ。婚姻関係のある国へ攻め込むと、配下の忠誠度が下がってしまうのだ。

対外



⬆隣接している国が多い場合、すべてを敵にまわすわけにはいかない。外交政策によって有利な立場をつくりだそう。



⬆使者選択の画面。適役は光秀だろうか。使者が捕虜にされるような友好度の低い大名との外交は避けたほうがいいな。

援軍

弱小大名は強大大名に取りいることによって、その庇護を受けるというのは戦国の常。信用できる大名には、こちらに自立できるだけの国力ができあがるまで、貢ぎものを送ってでも守ってもらおう。たとえば、シナリオ1、越中の神保長職でプレーするときは、行動力をすべて使ってでも越後の上杉謙信と同盟を結ぼう。上杉謙信は信義に厚く、家臣にも宇佐美定満や柿崎景家といった戦闘能力80以上の武将がいるのだ。越中に攻め込んできた敵を、越後から兵を出してやっつけに来てくれるぞ。

越後大名

上杉謙信



⬅このひとが越後の龍こと上杉謙信。最高の戦闘能力をもつ武将だ。毘沙門天の御加護あれ。

殿、軍事でござる!!

HEX戦は、いままでの野戦と籠城戦に加え、新しく海戦が登場したのだ。野戦は時間が3時間単位で進み、開戦から7日間で終了する。天候が雨の場合や、時刻が夜間の場合には、奇襲を仕掛けることができる。籠城戦では春日山城や小田原城といった名城がみごとに再現されている。籠城戦で守備側にまわった場合、鉄砲隊が非常に有効だ。兵の訓練度を高くしておけば敵部隊の武将を撃ち殺すことも可能だ。新しく加わった海戦では、鉄甲船が大活躍する。大砲の威力や射程距離など、どれを比べてもほかの部隊よりも優れているのだ。また、配下の武将たちがところどころでしゃべることによりHEX戦の興奮度が随分と増したのだ。攻撃コマンドで突撃を仕掛けたときや、反対に仕掛けられたときにしゃべったり、家臣進言のコマンドを実行したときにも、さまざまなアドバイスをしてくれるぞ。そのほか、川中島や桶狭間といったHEX面も存在するぞ。





⬆攻め込む国を選んだら、出陣させる武将、兵数、部隊、それと兵糧の量を決めて出陣だ。

鉄砲

鉄砲隊の威力はすさまじいの一言。訓練度と兵数を最高にした鉄砲隊を相手にするには3倍の兵力が必要だろう。ただ、火縄銃なので、天候が雨だと使いものにならないのだ。



⬆鉄砲隊を隣接させて配置すると、連続攻撃ができるぞ。

野戦



⬆本陣を守る部隊も忘れないようにね。



⬆夜間の行軍では伏兵に気をつけよう。

籠城戦



⬆長期戦を覚悟してがんばろう。



⬆城門を開けるまでなかは見えないのだ。

海戦



⬆これが海戦だ。海の色は川の色よりも濃くなっている。鉄甲船の大砲はすごい威力だから、決着が早くつくぞ。

殿、人事でござる!!

今回の新作『信長の野望・武将風雲録』は、その名のとおり武将たちをいままでよりもクローズアップした作品になっていて、以前にも増して武将たちが魅力的なものになっている。開発コマンドを実行すれば進んで仕事をし、戦争中の情報コマンドでは戦況を報告してくれたり、家臣どうしでもめたりする。本当にその場にいるかのように感じさせてくれる演出がじつに豊富なのだ。また、武将性格づけでもあるパラメーター設定に大幅な見直しがみられ、内政向きの武将と戦闘向きの武将の差別化がいっそう濃くなり、全体的に数値が下がったようだ。戦闘能力の最高は、5倍の兵数で襲いかかる柴田勝家率いる織田軍を蹴散らした上杉謙信の100、次いで真田幸村の97。政治能力の最高では、その智謀で毛利両川体制を築き、中国地方に君臨した毛利元就の100、次いで羽柴秀吉の99だ。

軍師

軍師はコマンド実行時にアドバイスをくれたり、1月の税金徴収と7月の年貢徴収のときに適切な税率を教えてくれる頼もしい家臣だ。しかし、軍師はシナリオ1と2をあわせても37人しかいない。ちなみに、そのうち10人が武田信玄の配下、7人が織田信長の配下だ。軍師になれる資格があるのは政治能力と戦闘能力をあわせて150以上になる武将だけだ。羽柴秀長や加藤清正などといった、あと少しで合計が150以上になるような武将は、人事の教育を実行して軍師にしたほうが役に立ってくれるぞ。

開発状況

開発は終盤にさしかかったというあたりです。いままでの作品を超えるものにしてみせますよ。(光栄 高津)



⬆瓶割り柴田。このころは信長と反目したので忠誠度が低い。



⬆信長にもっとも信頼され重用された長秀。使える武将だ。



⬆信長の弟、信長と織田家の家督を争ったが、暗殺される。



痛快シリーズまたまた登場！
WONDERBOY V
MW III
ワンダーボーイV（バッテリーバックアップ付）
モンスターワールドIII
10月25日発売　7,000円（税別）
©1991 SEGA ORIGINAL GAME ©1989 WESTONE
メガドライブ買うなら今がチャンス!
メガドライブ200万台突破を記念して「ソニック・ザ・ヘッジホッグ・テレホンカード」と「新作ソフト“太平記”プレゼント応募券」がもれなく付いたメガドライブ「ソニック・パック」を10万台限定発売中！
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ
胸ワクワクの冒険物語シリーズが再びデビュー!!
平和なモンスターワールドにまたもや悪のモンスター軍団が攻め寄せてきた。しかし今回は、何やら解かねばならぬ謎もあるらしい。伝説の勇者シオンよ、いよいよ君の出番だ。知力と体力に磨きをかけて、モンスターに捕らわれたお姫さまを救い出せ。ワンダーボーイの最新シリーズ、元気いっぱいの痛快ゲームだい！
「しろの ちかすいろから うみに つながっているらしいよ ぼくって くわしいでしょ」
「よくきたニャーン こぞう わたいがスフィンクスだニャーン
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

悩んでもよい

●いまどきの若者たちよ。悩み多き若者たちよ。せいぜい悩むがよい。悩まずして進歩なしである。ぎょうさん悩んで脳のシワを増やせ。悩んでも死ななければノープロブレムである。マーベラスである。パーフェクトである。

●帝国では悩みの相談に乗ってくれて、オマケにガバスまでくれる。その慈悲深さに感動しました。

（東京都　ボマー中山）

●甘く見るでない。悩み相談者にはいずれ請求書が送られよう。

●『三国志II』をファミリートレーナーでやると、中国大陸を歩いているような感じがしてとてもヨイ。いま、長江を渡っているところじゃ。　（東京都　柳田　富美男）

●バーチャルなボーイであるな。よりサイバーなファミリートレーナー活用法を期待しておるぞ。

●僕の家は100パーセント再生紙です。　（大阪府　色須魅亜）

●地球環境を気にしておるのか？まあよい。帝国は水質保全のため水洗トイレはない。野グソである。しかも拭くときは荒縄である。さらに荒縄は乾かし、何回も使用する。よって臭くてたまらんのだ。

●僕はシューティングゲームで夢中になって遊んでいると、かならず頭やケツがかゆくなってゲームに集中できません。どうにかして。

（北海道　まいっちんぐ）

●ポーズしてかけ。ポーズがイヤならかかずにムヒがある。ムヒがダメなら塗って塗ってまた塗ってのキンカンはどうだ？　うーむ。あまり製薬会社を困らすでない。

●オレのいとこの姉ちゃんはゲームをするとき「いや〜ん」、「やん」、「いやらし〜」などと言うので対戦ゲームではとても困ってしまう。

（鹿児島県　メテオストライク）

●ではその姉ちゃんにムヒを塗れ。

●ぼくは寿命を延ばすために生命線を彫刻刀で毎日少しずつ彫っています。その甲斐あって1ヵ月で腕まで伸びました。ちょっと痛いですが、これで長生きできるのなら安いもの。総統もやってみたら。

（神奈川県　帰ってきた宅平八郎）

●すでに総統の体は生命線だらけである。計算によれば700億年以上生きられる予定だ。しかし生命線は彫刻刀で彫ったものは無効。やるなら念力おやじを雇うことだ。

●友達の夢はウィッキーさんに呼び止められることだそうだ。

（東京都　ザ・サイバー）

●「グッドモーニンニンニン。ガクセサンですネネネネ。ハウオールドアーユーおいくつですかすかすか」。そっ、総統!!　お戯れをっ!!「本あげマスマスマス。ハバナイスディディディ（以上残響音含む）」。ああ、我が偉大なる総統は、今週はウィッキーマニアになられた。

●毎日ギルガメッシュの酒場に通っているが、ロクなヤツがいない。やはり忍者は酒場などには来ないのか？　（東京都　高野浩明）

●忍者も飲むときゃ飲むが、忍者だけに忍び飲みである。凡人の目には見えない。よ〜く探すのだ。

●総統はアニメのなかでなにがいちばん好きですか？　私は『サザエさん』が大好きです。

（神奈川県　ジャッキーチョン）

●「ナイルなトトメスメスメス（いつもの残響音含む）」。総統、それはアニメではありませぬ。「でもトトメスメスメス」。しかしはがきが。「ト〜ト〜メ〜スッスッスッ!!」。総統は『ナイルなトトメス』を録画するほどのファンである。貴様も見よ。見ぬといずれ裁かれる。

●昔のゲームはダメですか？

（石川県　オリマ）

●「とてもよいよいよい（例のアレ含む）」。今回は総統出ずっぱりである。総統のファンは喜ぶがよい。

ゲーム帝国



超時空パソコンMSXは100ボルト帝国の電力不足のため未だ稼働しておらぬ。MSX、電気なければただの石、ホホホイのホイ。

悪魔の安楽椅子



■全人類に幸あれ！　（埼玉県　山崎誠）

●幸ってもねえ。シアワセったっていろいろあらあな。でもそうは簡単じゃねえんだよ。山崎がはがき書いてる間にも戦争とかやってんだしな。複雑なもんだよ。

■女神の高飛車ぶりに怖いものを感じます。これが女というものなんですか。　（神奈川県　まゆみ命）

●異性ってのは怖いんだぜ。予想できないしな。まあ同性だって予想できないけどな。やっぱりよく話してみないとだめだ。人間、コミュニケーションだよな。

■山だ!!　そうだ、山だ!!　山に登るんだ!!　山を目指せ!!　そして、御来光を拝むんだ!!

（東京都　塩崎泰広）

●お、来たな、悟り野郎。勝手に拝んでなさい。

■ゲーム帝国のみなさんプレゼントです。銀のエンゼル5枚集めて“おもちゃの缶詰め”もらってください。

（東京都　ニルルーハチ）

●あっ、銀のエンゼル。もーらいっ。サンクス。でも1枚じゃただの紙クズだからもっとくれ。

女神の四の字固め



■ある本に「エロ本は死語」と書いてありました。今度からなんて呼べばいいの？　（山口県　東海林天狗）

●そうよね。「エロ」ってのがそもそも死んでる言葉だしね。「H本」は？　古い？　じゃあスケベ本。ダメ？じゃあ……やめたっと。呼び方考えて報告おしっ!!

■女神様はヌルいですか。僕はもうヌルヌルヌルヌルで困ってます。抜け出せますか。（岐阜県　ヌルDIO）

●ダメよ。簡単には抜け出せないわ。抜け出すには、キツいアクションゲームを一発キメなきゃだめ。

■きびだんごはモチだ!!　桃太郎、貴様犬や鳥にもちをやったらつまって死ぬということくらいわからんのか!!!　たわけめが!!!!　（東京都　マリオとマリモ）

●あれは童話よ。アタクシをノセるためにわざと書いてんのかしら。まったくオチャメな子供ちゃんね。

■子供ちゃん子供ちゃんってバカにすんな。

（東京都　安井寮介）

●ゴメンね若者ちゃん。怒んないでね青年ちゃん。放電するのは笑介ちゃんよ。ズツ。

アルゴ情報局

今週のメニュー ●ニュートピアⅡ●ドラゴンズ・レア●ヴァリスⅣ●ジェリーボーイ●ファイヤープロレスリング 2nd BOUT

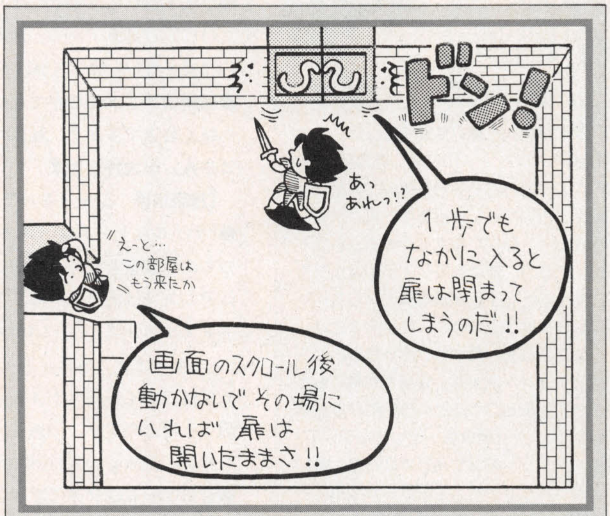
目に悪いから、ゲームは1日1時間！……なんて心に決めていても、攻略に手間取るとついつい時間オーバーしちゃう。イライラして体にも悪い。迷わずアルゴ情報局に連絡しよう。

PCエンジン ニュートピアⅡ

Q 迷宮に入ったとたん、ドアが閉まって、進めなくなりました。敵を倒すとドアが開く部屋はあるけど、倒しても開かない部屋はどうやって脱出すればいいの？

静岡県　天野裕美

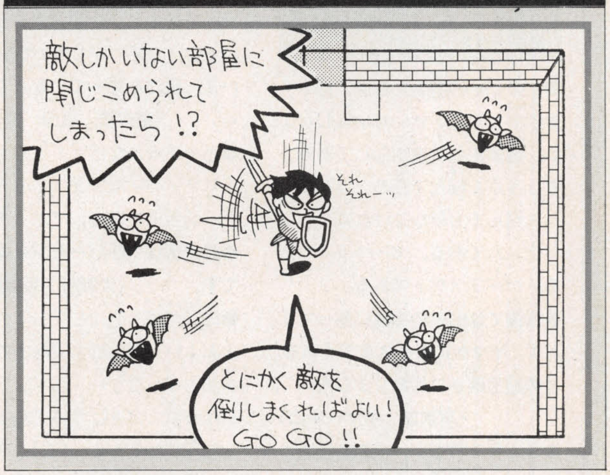
A 閉じこめられる部屋では、そのなかで決められた条件を満たすと、ドアが開くようになっているのだ。その条件は、まず部屋のなかにいるモンスターをすべて倒すこと。普通の部屋は、これだけでドアが開く。もし開かなかったら、部屋にあるブロックを押してみよう。必ず、どれかひとつがドアを開けるスイッチになっている。迷宮のなかを進むときにかかせない情報は、イラストでチェックしよう。



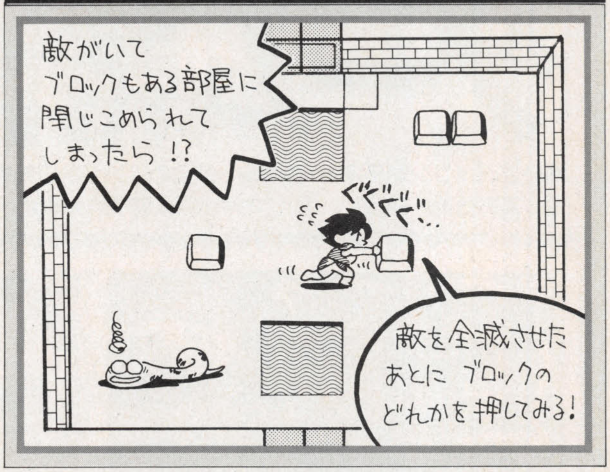
ワナのある部屋に1歩でも足をふみ入れると、自動的にすべてのドアが閉まる。なかにいるモンスターを全滅させないかぎり、ドアは開かない。ドアを開けるためのスイッチも作動しないぞ。

入ってみたら以前にも来たことのある部屋だった。なんていうときは、部屋に入って画面が切り替わったときの位置から先に進むな。そして、そのまま戻れば閉じこめられないのだ。

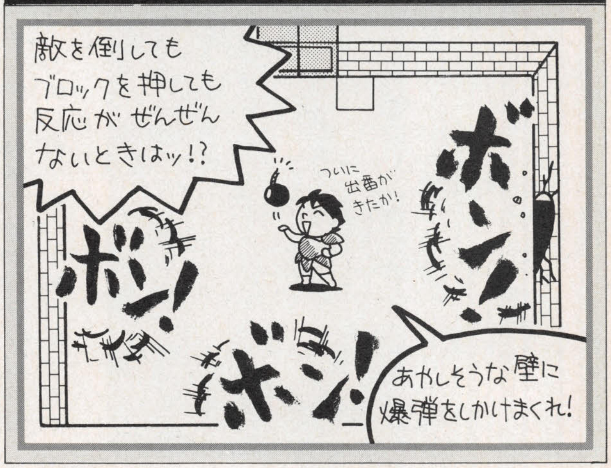
まず敵を全滅させる



ブロックを押せ！



爆弾を活用しよう



Miniアルゴリズム 『ニュートピアⅡ』の無敵技だっ!!　といっても短時間だけど……。やりかたは簡単。体力がかなり減っている状態で薬を使うだけ。体力が満タンになるまでのあいだは、敵にふれても、ワナに引っかかってもゼーンゼン平気でいられるのだ。　千葉県　日下幸司

Q 「シャムフールの迷宮に行くなら、炎の杖を持っていけ」と言われたんだけど、炎の杖っていったいどこにあるんですか？

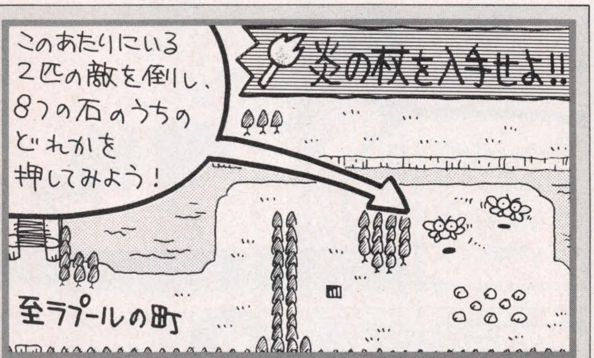
京都府　長谷部進一

A 対ボス戦に有効な、炎の杖は、ラプールの町の東、シャムフールの迷宮に行く途中にある。詳しい場所と、迷宮のボス攻略法をイラストにしたので参考にしてくれ。

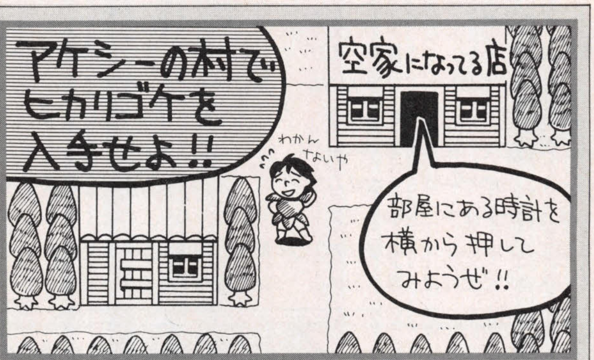
Q ヒカリゴケが見つかりません。「空き家の時計が怪しい」という話は聞いたけど、調べても何もみつかりません。情報はウソなんでしょうか？

東京都　デーモン日暮

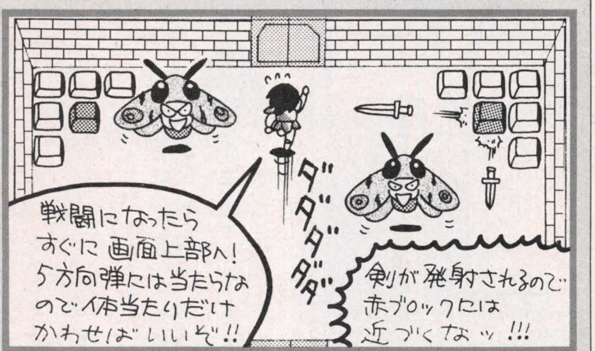
A その情報はウソじゃない。ヒカリゴケはアケシーの村の空き家にある。キミは時計を正面から調べていないかな？　この時計は横に動かせるぞ。試してみよう。



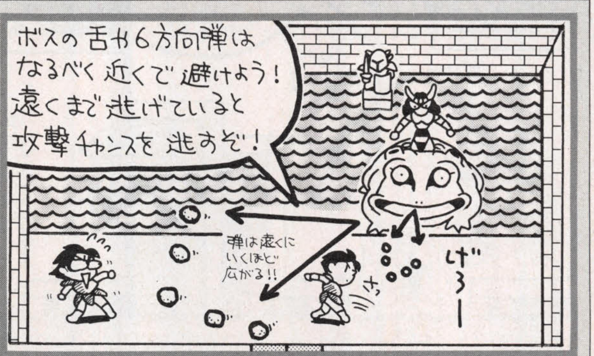
町の東側の出口からすぐのところに、石が8つ並んでいる場所がある。敵を倒したあと、ある石を動かすと入り口が出現する。この奥に住む老人が、炎の杖をくれるのだ。これで、迷宮に入る準備はバッチリだ。



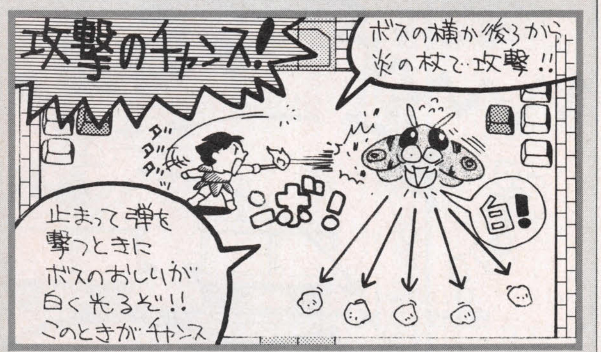
村はずれの空き家の時計を動かそう。隠し部屋でヒカリゴケが手に入る。これがあれば、真っ暗な場所も明かるくできるのだ。これで、ドウマの迷宮を踏破できるぞ。ついでに、迷宮のボス、フロッガーの倒しかたを紹介しよう。



炎の杖で戦う、最初のボスが、このモスウイングだ。まずは、2体いるボスのあいだをすり抜けて画面の上に移動しろ。ボスの体当たりはよく見ていればかわせるぞ。ボスは羽ばたいている状態では無敵なので注意しよう。



横に小きざみにジャンプするボスに合わせて、画面の下を移動しよう。舌を伸ばしてきたら、左右に小さく動いてかわせ。ボスが吐いてくる弾は、遠くにいると広がって避けにくい。ボスの真下で引き寄せてからかわすのだ。



ボスが止まって羽根を広げたら、横にまわりこんで炎の杖で攻撃。1匹に集中攻撃して倒せば、ぐんと楽に戦えるぞ。剣でも倒せないことはないけど、ダメージを受ける危険が大きい。炎の杖は絶対に手に入れよう。



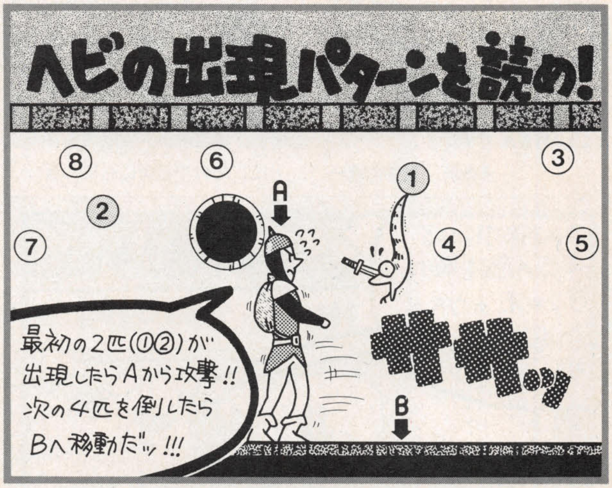
ボスの頭に脳ミソが透けて見えるときが、攻撃のチャンスだ。撃ってくる大きなホーミング弾は動きが遅いので楽に避けられる。正面に立って、炎の杖を連射しろ。あとは画面下を移動しながら、このパターンをくり返せば楽勝。

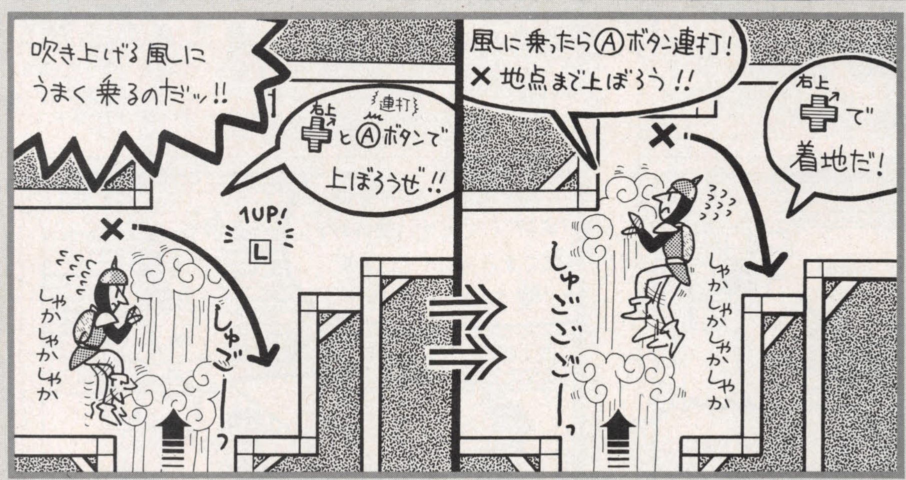
Miniアルゴリズム　『ニュートピアⅡ』の爆弾には、壁を壊すほかにも利用法があります。杖の攻撃が効く敵は、この爆弾の爆風でもダメージを受けるのです。主人公を追いかけてくる敵には、タイミングを見計らって爆弾をしかけると効果がありますよ。　東京都　エイプ

ファミコン ドラゴンズ・レア

Q **あまりの難しさに、レベル1で詰まってしまいました！ 壁から毒ヘビが何匹も出現する場所がクリアーできません。攻略パターンを教えてください。　三重県　えび**

A このゲームは本当に難しいっ！ そんなわけで、まるまる１ページ使って、このゲームを大攻略してしまうのだ。まず、右のイラストを見てくれ。イラストのなかの①から⑧までの番号は、毒ヘビの出現する順番と位置だ。初めは、①と②に毒ヘビが出現する。まずは、ダークをＡの位置に立たせよう。この位置に立てば、①の毒ヘビが吐く弾には当たらない。Ａの位置にいれば③、④、⑤の毒ヘビも簡単に倒すことができるぞ。①の毒ヘビを倒したら、急いでダークをＢに移動させよう。ここでは②と⑥、⑦、⑧の毒ヘビの攻撃を避けられる。毒ヘビの吐く弾の射程距離と、出現位置さえ見切れば、簡単に攻略できるぞ。頑張れ！





穴へ体を乗りだし、手足をバタつかせよう。そして、風が強く上昇しだしたら、✚ボタンの右上を押しながらＡボタンを連打。

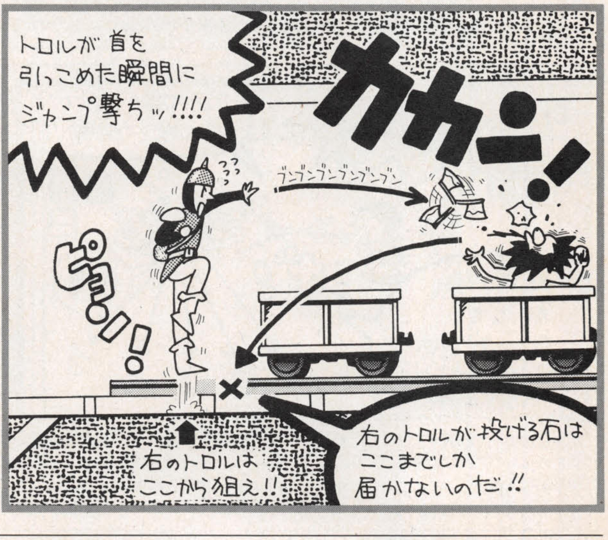
さっきと同じ方法で上昇する風に乗り、Ａボタンの連打で真上に上がろう。天井についたら、すかさず✚ボタンの右上を押せ。

Q **レベル２で困ってます。地下から風が吹き上げている場所から、どーしても先へ進めませんっ！ 何度挑戦しても上の足場に乗れないんですっ!!　千葉県　バナナいぬ**

A どうやら、この場所で詰まっている人が多いようだ。この場所をクリアーするには、地下から吹き上げる風を利用しなければならない。この風に乗って、上の足場に移るのだ。具体的な操作は、イラストで説明しているとおりなので、参考にしてくれ。また、キャンドルを使えば、隠されている１UPアイテムを出現させることもできるぞ。

Q **レベル２に登場するマイニング・カー・トロルが倒せなくて困っていますっ！ ぜひとも、攻略パターンを教えてくださーい!!　東京都　台所広一**

A 最初にいってしまうと、ここで説明している以外に、こいつらの攻略パターンはないだろう。ダークの動作はやたらと遅いので、戦闘は完全なパターンになってしまうのだ。それではその、攻略パターンを説明しよう。まず、武器はオノがベスト。しかし、ほかの武器でもこいつらを倒せるので、安心してくれ。トロルは、画面の左右にふたりおり、交互に顔を出して石を２回投げてくる。戦いが始まったら、画面左のトロッコに乗っているトロルに集中して攻撃しよう。左のトロルの投石は、垂直ジャンプでかわせ。落ち着けば、なんてことはない。ただし、武器はつねに連射しておくこと。石をかわしている間に、武器が当たって左のトロルを倒せるのだ。次にダークをイラストの位置に移動させよう。この位置は安全地帯。右のトロルが１回投石して首を引っ込めた瞬間に、ジャンプ撃ちで攻撃すれば倒せるぞ。



Miniアルゴリズム　スーパーグラフィックス版の『1941』で、謎の高得点キャラを見つけました。場所はステージ５の中盤。画面左のほうを１匹のトンボが飛び去っていくのですが、そのトンボを取ると、なんと10万点がもらえてしまいます！　福岡県　山田へぺれけ

PCエンジン ヴァリスⅣ

Q **ステージ4のボス、優子が倒せなくて困っています！　これはもう、アルゴマンに頼むしかないと思いはがきを出しました。**

東京都　井上残酷

A ただでさえ難易度の高いステージなのに、ボスまでめちゃくちゃ強いときてる。みんなから届いたはがきを見ると、ステージ4のボスで詰まっている人って、やっぱり多いみたいだ。そんなわけで、さっそく女神優子＆戦士優子の攻略法の説明といこう。まず、戦闘が始まったら、すかさずウェポンを使用して、ある程度ダメージを与えておこう。そして、標的を戦士優子ひとりに絞ろう。基本的に移動は、スライディングで行なったほうがダメージを受けにくいぞ。攻略のポイントは、女神優子から十分離れること。スライディングで戦士優子の反対側へまわったら、ボタンを連打して、ひたすら戦士優子を斬りまくれ。女神優子ひとりだけになったら、こいつの弾をスライディングでかわして攻撃だ。



スーパーファミコン ジェリーボーイ

Q **ステージ4の月面のボス、くじら座が倒せなくて困っています！　ジェリーの遅い動きでは、うまく敵の攻撃をかわせません！**

東京都　三田広一

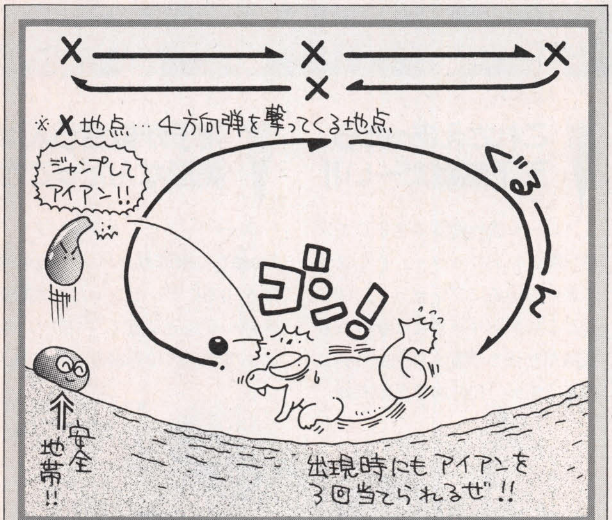
A くじら座の攻撃パターンは、大きく分けてふたつある。ひとつめは5方向弾を発射してくるパターン。この攻撃は激しく、かわしづらいぞ。画面上からくじら座が出現したら、すかさずアイアンを上に3回投げてぶつけよう。これなら、5方向弾の攻撃が始まるまえに、ある程度のダメージを与えられるのだ。するとボスは次の攻撃パターンに移るぞ。ふたつめの攻撃パターンは、画面の上から4方向弾を発射し、尾をブーメランのように飛ばしてくるというもの。しかし、ジェリーを画面左端に置けば、この攻撃は受けない。ボスが画面下に降りたら攻撃しよう。

PCエンジン ファイヤープロレスリング2nd BOUT

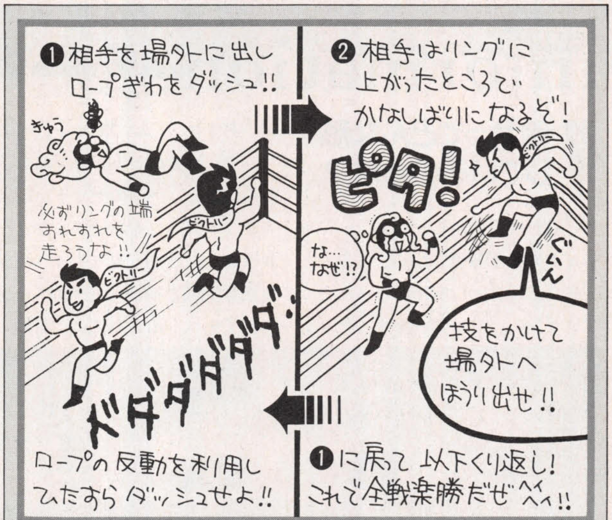
Q **ワールドチャンピオンシリーズで、コンピューターが強くて先に進めません。攻略パターンがあったら、ぜひ教えてくださいっ！**

大阪府　亀井二郎

A そんなキミのために、とっておきの技があるぞ。まず、ボディースラムなどで相手をリングの場外へ落とそう。そうしたら、すぐにロープのギリギリの位置で走るのだ。相手は起き上がって、リングサイドから上ぼってくる。しかし、相手はリングに上ぼったとたん、立ったまま動かなくなるのだ。こうなれば、絶好のチャンス！　動かなくなった相手にショルダータックル、ジャンピングニーパットなどの技をおみまいしよう。このパターンのくり返しで、対コンピューター戦は楽勝だ。



くじら座は、画面の上を左右に移動し、画面左、中央、右に止まったとき、4方向弾を発射してくる。このやっかいな攻撃は画面左端の安全地帯で避け、ボスが画面下に降りてきたときにジャンプしてアイアンを投げつけよう。



まず、相手を場外へ落とそう。そのあと、すぐロープぎわを走るのだ。相手はリングに上ぼったとたん、動かなくなる。この瞬間を逃さないように技を決めるのだ。ドロップキックなどの自爆する技は、使わないほうがいいぞ。

質問はがき大募集!!　アルゴ情報局では家庭用ゲームに関する悩み、つまり、あのRPGが解けないとか、あのシューティングのボスが倒せないなどといったはがきを受け付けているぞ!!

脳天逆落とし 9/20日号当選者

●北海道 平賀ゆり ●宮城県 佐藤潤 ●山梨県 那須正康 ●埼玉県 豊島亮介 ●東京都 和田正晃
●東京都 大塩雄一 ●神奈川県 山口ひろみ ●神奈川県 登内達也 ●福岡県 川添明彦 ●宮崎県 杉本ゆかり



クイズ！ 脳天逆落とし

めっきり涼しくなったけど風邪とかひいてない？　クイズは一年中全開でぶりばりだぜ!!

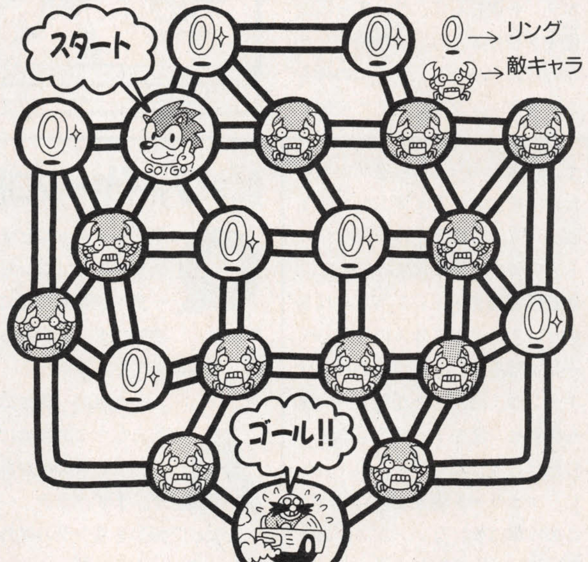
ROUND 14

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

問題

さんざん苦労して、Dr.エッグマンを追いつめたソニック。しかし、まわりを見ると、なんと敵だらけ!!　キミはソニックになって、できるだけ多くの敵を倒しながら、この包囲網を突破するのだ。ゲームと同じようにリングを取れば敵に体当たりができるぞ。ただしリングは敵にぶつかるとぜ〜んぶなくなってしまうから気をつけて。また、同じ道程は一度しかとおれないが、スタート地点だけは何度もとおることができる。はたしてキミは何匹の敵を倒せるかな？

【ア……4匹　イ……3匹　ウ……2匹　エ……5匹】



応募のきまり

キミことソニックは、けっきょく何匹の敵を倒せるのだろうか？　正解をア〜エのなかから1コだけ選んで答えてほしい。できるだけ少なくじゃなく、できるだけ多くだからね。勘違いしないように。簡単すぎるって人は、官製はがきに答えの番号、住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を明記してファミコン通信編集部、クイズ！脳天逆落とし係まで、ぐぁんがん送ってくれな。締切は10月22日の消印まで有効だ。待ってるぜ!!

賞品について

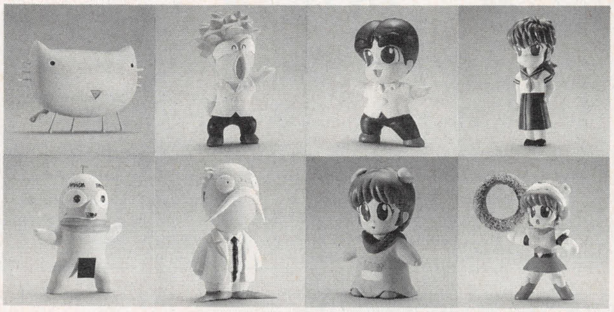
正解できた人のなかから、抽選で10名に、5000円分の全国共通おもちゃ券をどどどーんとプレゼントしちゃうぞーっ。おもちゃ券とはおもちゃならなんでも買える夢のような商品券だ。ラッキーな当選者は12月20日号で発表するぞっ。

先週の答え……②

information インフォメーション

幸せってどんな形しているのかな？

『しあわせのかたち』のガレージキット発売をお祝いして、4点×3名の、総合計12名にどどーんとプレゼント。ワンダーオオ。アリア、おまえ、こいつセット。イカリング、ムキセット。タンニン、ごんいきょ、べるのセット。以上4セットのどれを希望するかと、負けるなぁ〜桜玉吉先生4ページ復活熱望係と明記して180ページのあて先へ。10月24日消印有効。



これさえあったら天下無敵だ〜い!!

スロー＆連射機能つきPCエンジン用コントローラー、PCブラスターを10名にプレゼント。俺の腕とこれがありゃどんなゲームも無敵だぜ係と明記して180ページのあて先へ。10月24日消印有効。



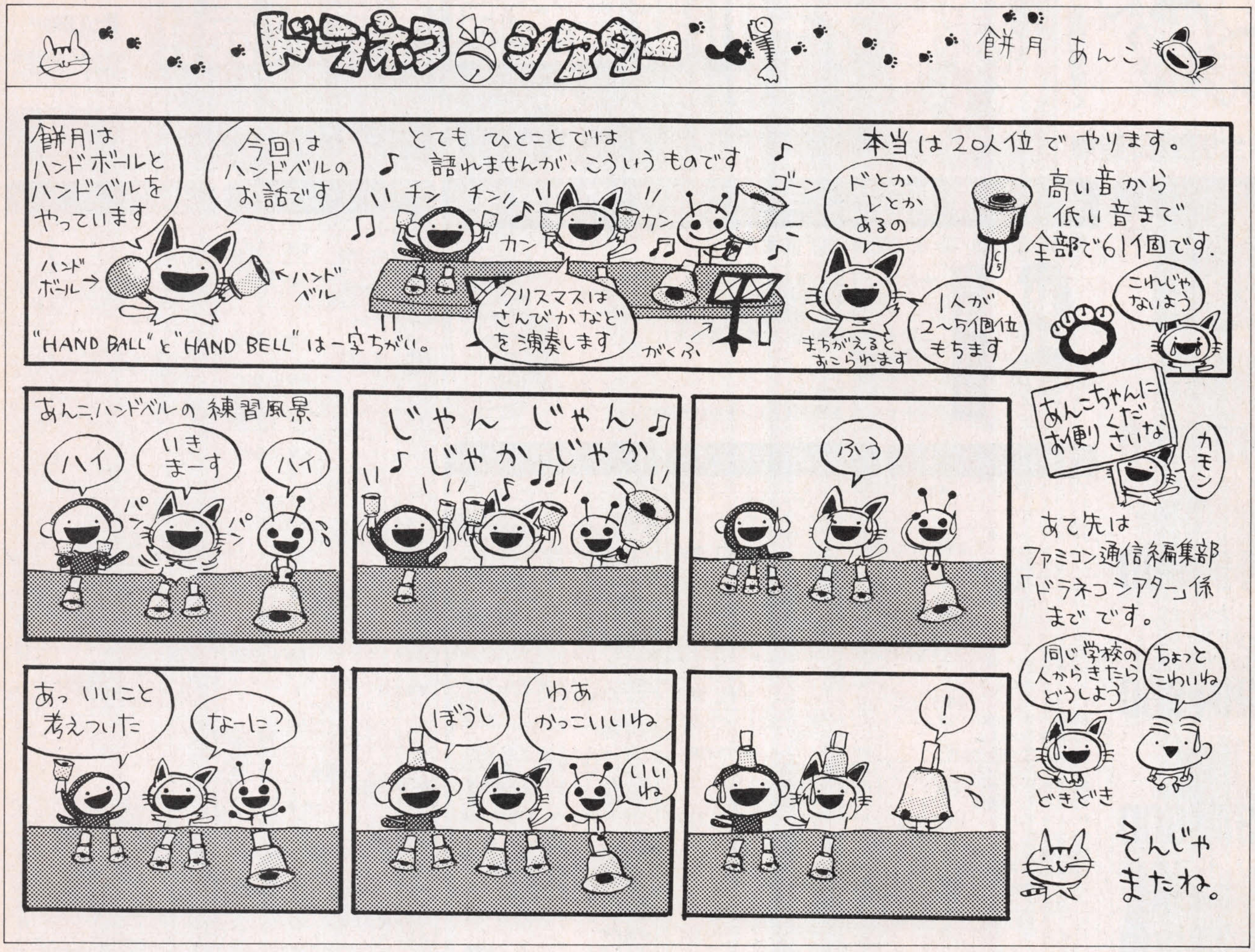
⬆2段階の速度調節と連射切り替えが可能。

帽子が似合う人は美形なんだってさ

スーパーファミコン用ソフト、『白熱プロ野球ガンバリーグ』の帽子を10名にプレゼントだ。太陽が黄色い朝係と明記して180ページのあて先へ。10月24日消印有効。

⬇あざやかな蛍光色の赤と緑の2種類よん。





ゲームを病院で役立ててマス

マジな話、アタシがこうやってファミ通に原稿書いてっとさ、世のなかの大人は、お医者も政治家もみんなゲーム好きなんだなぁ〜、なんて思いません？ 思わないか、ワリィ。

実際、〝ゲームは目に悪い〟とか、〝ゲームのしすぎでケイレンが起きた(これなんて論文にズバリ、ソフト名まで書いてあった。怒れ、メーカー！)〟とかいう研究をしている、ゲームの天敵のような医者だってけっこういるんだよ。でもさ、このあいだ岩波書店の『へるめす』というウルトラ難しい雑誌の最新号に、鈴木瑞美ちゃん(♂)という超エリートの精神科医が、〝リアルについて—テレビゲームの周辺〟という文章を書いていたの。ネタは少し古かったけど、こんなエリートさんにまで、ゲームが注目されてきたなんて、私は、「ゲームも立派になってよかったねー」と感動しちゃった。



さて、私のほうはといえば、みんな寄ってたかってゲームをいじめなくったっていいじゃないのよ、というわけで、〝良薬は口に苦し〟……じゃない、〝災い転じて福となす〟作戦を立ててですね、健康によくないと言われがちなゲームを、逆に治療に使えないかなー、と考えています。

そんなのアリかよ、と思うかもしれないけど、精神科クリニックでは、お子様が診察にいらしたときに、遊戯療法と名づけて砂遊びをしたり、卓球をしたりするんですね。だからゲームだって、そんなに悪いはずはない(と、私は勝手に思う)。

決まったやりかたは、まだ考えていないの。毎回やったり、気が向いたときだけにしたり、ゲームの感想文を書いてきてもらうこともある。対戦ゲームもやるしね(もちろん真剣勝負だよ)。ハードも、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイといろいろやります。

あー、なんてお気楽……。でも、いろいろ苦労だってあるんだ。その話は、このつぎにね♥

登録 商標



香山クリニック
尻に目薬
目に座薬
ファミ通薬品株式会社

かやまりか：ゲーム好きの精神科医。早く『ドラクエV』がやりたくて、ウズウズしちゃっている香山先生でーす。

一部地域除く
日本全国翌日到着



オール新品全国通信販売!!

GAME BOY　HE system　HuCARD　CD-ROM²　MEGA DRIVE　GAME GEAR マーク以外の商品は取り扱っておりません

買って安心!!
販売商品の故障修理は完全メーカー代行しております!

商品が今スグ欲しい方お電話下さい!!

ハード

スーパーファミコン本体
(任天堂)
定価¥24,272
☎

PCエンジン (NEC)
コアグラフィックスII
定価¥19,800
¥13,990

PCエンジン(NEC)
スーパーグラフィックス
(スーパーROM²直接OK)
定価¥39,800
¥15,900

PCエンジン(NEC)
CD-ROM²システム
定価¥57,300
¥29,800

PCエンジン(NEC)
GT
定価¥44,800
¥34,800

ゲームギア本体
(セガ)
定価¥19,800
¥14,200

メガドライブ本体(セガ)
(特製ソニックパック)
定価¥21,000
☎

ゲームボーイ本体
(任天堂)
定価¥12,136
☎

ファミリーコンピュータ本体
(任天堂)
定価¥14,800
☎

ファミリーコンピュータ用ディスクシステム(任天堂)
定価¥15,000
☎

PCエンジンDUO
(NEC)
定価¥59,800
☎

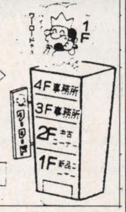
新作は発売日にお手元に到着(前日発送)

着日指定，日・祝・夜間配達(PM8:00まで)OK



今日
★お店にTELする
①在庫、合計金額を聞く。
②住所、氏名、電話番号を伝える。
③保護者電話確認(18歳未満の方)

次の日
★商品到着
①お金を払う。
②商品を受け取る。
③キャンセル不可(キャンセル料¥2000)



ファミコンソフト

ソルスティス
エジプト　各¥980
ガンデック　¥1,500
リトルマーメイド
ファミスタ'91
わんぱくダック夢冒険　各¥2,480
ナムコット麻雀III
ファイナルファンタジーIII
JuJu伝説　各¥2,980
Dr.マリオ　¥3,588
役満天国　¥3,800
ハリキリスタジアムIII
マジックダーツ
すごろクエスト
悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん
熱血硬派くにおくん
ダウンタウン熱血行進曲　各¥3,980
クライシスフォース　¥4,200
熱血高校ドッチボール部
ドキ!ドキ!遊園地
ボンバーマンII
桃太郎伝説　各¥4,380
飛龍の拳スペシャル　¥4,410
熱血高校ドッチボール部サッカー編
パチンコ大作戦I　各¥4,480
ガンサイト　¥4,500
おぼっちゃまくん　¥4,880
T・M・N・T
ラグランジュポイント
メタルマックス　各¥4,980
ナイトガンダム物語
SDガンダムIII英雄戦記
囲碁指南'91　各¥5,100
いただきストリート　¥5,440
ファミリーサーキット'91
ベースボールファイター
ドラゴンボールZ
A列車で行こう　各¥5,880
マイライフマイラブ　¥6,790
ロイヤルブラッド　¥6,860
ランペルール　¥6,980
維新の嵐
大航海時代　各¥8,850
三国志II
ロックマンI・II・III
ファイナルファンタジーI・II
ドラゴンボールZ II
ドラゴンクエストI・II・III・IV
爆笑!人生劇場I・II
天地を喰らうI・II
パチ夫くんII・III
くにおくんの時代劇だよ全員集合
イースIII
ちびまる子ちゃんウキウキショッピング
からくり剣豪伝ムサシロード
ナイトガンダム物語II　各☎

ファミコンディスクカード

D・Cは3本からの注文となります

F1レース　¥980
VSエキサイトバイク
遊々記(後)
ナイトムーブ
バックギャモン
エキサイティングベースボール
エキサイティングサッカー
パチンコGP
オセロ　各¥490

ゲームボーイソフト

石道　¥980
スーパーロボット大戦
ワールドアイスホッケー
チョップリフターII
クラックス
SagaII　各¥1,980
Dr.マリオ　¥2,020
ソロモンズ倶楽部
ファイナルリバース　各¥2,310
ロックマンワールド
ラブルセイバー　各¥2,379
F1ボーイ　¥2,563
カーブノア
キッチンパニック　各¥2,583
アメリカ横断ウルトラクイズ¥2,705
レーシング魂
熱血硬派くにおくん番外乱闘編
SD国盗り物語
ハテナの大冒険
からくり剣豪伝ムサシロード
R-TYPE
ツインビーだ!
SDガンダムGARMS
F1スピリット
モンスターメーカー
ファミスタ
熱血高校サッカー部W・C編　各¥2,719
ナイトクエスト　¥2,796
ファステストラップ
ドラキュラ伝説II
SDガンダム外伝ラクロアンヒーローズ
ネメシスII
パロディウスだ
DXちびまる子ちゃんワールド　各¥2,952
人生ゲーム伝説　¥3,095
フリートコマンダーVS　¥3,600
DX馬券王
聖剣伝説　各¥3,980
スーパー桃太郎電鉄
時空戦記ムー
まじかるタルるートくん
ゲームボーイウォーズ
ウイザードリイ外伝
アレサII
ザードの伝説　各☎

ゲームギアソフト

ザ・プロ野球'91
ウッディポップ
サイキックワールド　各¥1,500
キネティックコネクション
ハレーウォーズ
ドラゴンクリスタル
紫禁城　各¥1,980
スクウィーク　¥2,583
コラムス
マッピー　各¥2,625
スーパーモナコGP　¥2,660
THE GG忍
タイトーチェイスHQ　各¥3,040
まじかるタルるートくん
ファンタジーゾーンGEAR
OUT RUN
パット&パター
対戦型大戦略G
忍者外伝
ギャラガ'91
アックスバトラー　各☎

スーパーファミコンソフト

アクトレイザー　2,980
SD・ザ・グレイトバトル　3,980
F-ZERO　¥4,621
BIG RUN
ジャンボ尾崎のホールインワン　各¥4,980
ボンバザル　¥5,048
スーパーマリオワールド
グラディウスIII
ドラッケン
ポピュラス　各¥5,980
パイロットウイングス　¥6,213
スーパーR-TYPE
ダライアスツイン　各¥6,380
ファイナルファイト　¥6,600
ハイパーゾーン　¥6,602
エリア88
ジェリーボーイ　各¥6,800
スーパースタジアム
がんばれゴエモン雪姫救出絵巻　各¥6,835
イースIII
バトルドッチボール
ファイナルファンタジーIV　各¥6,980
機動戦士ガンダムF91　¥7,600
スーパープロフエッショナルベースボール
白熱プロ野球ガンバリーグ
遙かなるオーガスタ
スーパーテニスワールドサーキット
森田将棋
シムシティ
ファイナルファンタジーIV
スーパー三国志II
スーパーE. D. F.
超魔界村
悪魔城ドラキュラ　各☎

CD-ROM²ソフト

ファイナルゾーンII　¥1,980
イースIII　¥2,500
ウルトラBOX4号　¥3,840
魔晶伝紀ラ・ヴァルー
戦国関東三国志
魔笛伝説アストラリウス
シャーロックホームズの探偵講座　各¥3,980
上海II　¥4,350
スプラッシュレイク　¥4,640
らんま½　¥4,760
ハイグレネイダー　¥4,780
クイズまるごとザ・ワールド　¥4,960
ガルクライトTDF2
ロードスピリッツ
三国志英傑天下に臨む
バスティール　各¥4,980
JBハロルド殺人倶楽部　¥5,180
コブラII伝説の男　¥5,200
エグザイル　¥5,420
ヴァリスIV　¥5,424
ダウンロード
大旋風カスタム　各¥5,440
コズミックファンタジーI・II各¥5,480
イースI・II　¥6,240
天外魔境ジライヤ
ファイティングストリート
BURAI八玉の勇士伝説
ウルトラBOX5号
(SCD)ドラゴンスレイヤー
(SCD)ポピュラスザ・プロミストランド
(SCD)天使の詩
(SCD)ま〜じゃんバニラシンドローム　各☎

メガドライブソフト

アローフラッシュ　¥980
フェリオス
シーザーの野望　各¥1,980
ヴェリテックス　¥2,800
スーパー大戦略
ファンタシースターIII
シャドーダンサー
コラムス
魔物ハンター妖子　各¥2,980
究極タイガー
ヴァリスIII　各¥3,500
アイラブ・ミッキーマウス　¥3,600
クラックス　¥3,680
エレメンタルマスター
デンジャラスシード
ワードナの森スペシャル
TEL TELスタジアム　各¥3,980
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
メガトラックス　各¥4,200
エイリアンストーム
大旋風
ポピュラス
ジュエルマスター　各¥4,500
セイントソード
マーベルランド
火激
ゼロウイング
ブルーアルマナック
雷電伝説
サンダーフォックス
ギャラクシーフォースII　各¥4,980
ファステストワン　¥5,680
空牙　¥6,300
アドバンスド大戦略　¥6,780
斬・夜叉円舞曲
グラナダ
マイケルジャクソン・ムーンウォーカー　各¥1,980
三国志列伝
シャイニング・アンドザ・ダクネス
ベアナックル
OUT RUN
レンタヒーロー
宇宙戦艦ゴモラ
戦場の狼II　各☎

部品

(FC)Iコントローラー　¥1,000
(FC)IIコントローラー　¥1,300
(FC)RFスイッチブースター　¥1,300
(FC)ACアダプター　¥1,300
(FC)アスキーターボファイルII　☎
(FC)十字・ABゴム　各☎
AVセレクター　¥1,984
ゲームセレクター　☎
(GB)充電式アダプター　¥2,952
(GB)充電式アダプターケーブル　¥400
(GB)通信ケーブル　¥1,166
(GB)4人用アダプター　¥1,200
(GG)TVチューナー　¥9,500
(GG)ワイドギア　☎
(GT)TVチューナー　¥12,800
(GT)ACアダプター　¥2,500
(MD)RFオートスイッチBOX　¥1,800
(MD)ACアダプター　¥1,300
(MD)アスキーメガパット　¥2,000
(PC)十字・I・IIスタートゴム　各¥50
(PC)AVケーブル　¥980
(PC)マルチタップ　¥1,980
(PC)ターボパット(ブラック・グレー)　各¥2,150
(PC)アベニューパット3　¥2,390
(PC)バックアップブースターII　☎
(PC)天の声2　☎
(PC)天の声バンク　☎
(CD)スーパーシステムカード　☎
(CD)インターフェイス用ACアダプター　¥2,000
(PC)DUOバッテリーセット　☎
(PC)DUOバッテリーパック　☎
(PC)DUOACアダプター　☎
(PC)DUOカーアダプター　☎
(PC)DUOモニター　☎
(PC)DUOモニター用バッテリーパック　☎
(PC)DUOモニター用カーアダプター　☎
(PC)DUOモニター用AVケーブル　☎
(PC)DUOモニター用アンテナ整合器　☎
(SFC)ステレオS端子ケーブル　各☎
(SFC)ジョイスティックJB-KING　☎
(SFC)スーパーターボ　☎
(SFC)アスキーパット　☎
(SFC)スーパーツインブースター　¥980

PCエンジンソフト

謎のマスカレード　¥800
カットビ宅配くん
桃太郎伝説ターボ
TVスポーツフットボール
天聖龍　各¥1,980
ファイナルマッチテニス
ファイナルソルジャー　各¥2,980
イメージファイト　¥3,200
桃太郎伝説II
パワーイレブン
ワールドスタジアム91　各¥3,980
パワーリーグIII
スーパー桃太郎電鉄　各¥4,380
F1トリプルバトル　¥4,780
パズルボーイ
スクウィーク　各¥4,800
ワラビー　¥4,880
パラソルスター
アフターバーナーII
サイバーナイト　各¥4,980
チャンピオンレスラー
カダッシュ
DEAD MOON
桃太郎活劇　各¥4,980
トリッキー　¥5,080
パワーリーグIV
エターナルシティー　各¥5,180
最後の忍道　¥5,250
レーシング魂
メタルストーカー　各¥5,280
OUT RUN　¥5,400
ポピュラス　¥5,460
PC原人II
パワーゲイト
ワールドジョッキー
ニュートピアII
ドラゴンエッグ
メソポタミア
森田将棋PC
ワールドサーキット　各☎

売り切れる場合もありますので電話で確認してネ



信頼と実績の
ファミコンショップ
ワーロード
☎052-735-0466
〒464 名古屋市千種区今池5-22-16
通販専用電話 ☎052-733-1996(代)
受付時間/AM10:00〜PM8:00

NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

10月21日〜27日

発売日 / 作品

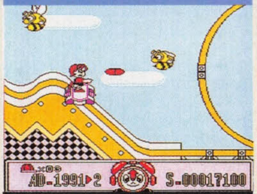
10月25日　カオスワールド



バックアップカートリッジ
ナツメ　7000円

5つの大陸と6つの海で構成された世界を冒険するRPG。戦闘では、8種類の命令コマンドを入力するだけで、自動的に最善の方法で戦ってくれる。

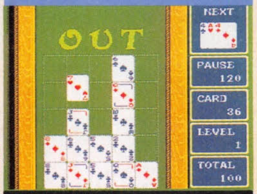
10月25日　たいむゾーン



カートリッジ
シグマ　6200円

時の流れのなかを冒険する、横スクロールのアクションゲーム。主人公の少年は、敵に帽子を投げつけることで、敵にダメージを与えることができる。

10月25日　グレートディール



カートリッジ
ヘクト　6800円

落ちてくるトランプを並べて消していくタイプのアクションパズルゲーム。3枚以上使って、たて、横、斜めにポーカーの役を作ればトランプを消せる。

評論家

東府屋ファミ坊



仕事関係の知り合いのまたまた知り合いが、向島で料理屋さんをやっていて、そこでは一年中虎ふぐがいただけるとのこと。今度ごちそうになる約束が成立したので、今から指折り心待ちにしている。それにしても、10月から虎ふぐがいただけるとは、なんたる贅沢！

カオスワールド　6
職業を選び、パラメーターを振り分け、仲間を探し、知名度をあげてといった、なかなかマニアックなコマンド戦闘型RPG。どちらかといえば、シナリオでぐいぐい引っ張っていくタイプだ。ただ、『ドラクエ』のときもそうだったけど、オートバトルは感情移入しにくいんだよね。

たいむゾーン　5
『スーパーマリオ』型の横スクロールアクションゲーム。視覚的にいろいろ凝ったフィーチャーが用意されていて、見ている分には楽しい。緊張感は欠けているかな。いわゆるゲーマー向きのゲームではないね。低年齢のお子さんとそのお母さんがターゲットって感じのゲームだなあ。

グレートディール　5
『テトリス』とポーカーの合体版。難易度を考慮したのか、役の完成は、5枚ではなくて3枚になっている。イメージ的にはブロックをトランプにすり替えただけって感じが強い。『テトリス』の完成度と比べると、印象が薄いのだ。『テトリス』を超えるには、新しいファクターがほしい。

浜村通信



元ファミコン必勝本で編集者をしていた平林さんと、単行本を作ったのだ。タイトルは、ゲーム業界就職読本。ゲーム業界で働くためのノウハウが、ぎっちり詰まっているんだよね。ゲームを仕事にしたいキミ!!　立ち読みは禁止だ。いますぐ買って読もう。約束だよ。

カオスワールド　6
『ドラクエ』ライクなRPG。戦闘は、あらかじめ選んだ方針に沿ってオートでやってくれる。冒険が楽になった反面、大味になった感はぬぐえない。オートならオートなりにキャラの行動を見せて楽しませようとした『ドラクエ』って、やっぱり偉大だったのね。展開が早いのは◎です。

たいむゾーン　5
敵に1回接触しただけでアウト。しかも敵の出現パターンは、完全固定。完璧なパターン記憶型アクションゲーム。中間色を多用したグラフィックが、なかなか楽しげ。難易度比較的低め。キャラデザインから察するに、対象年齢は小学校低学年と見た。『忍者花丸』に雰囲気が似てるな。

グレートディール　5
またもやでました"落ちゲー"。『テトリス』にポーカーの味付けをしたゲーム。3枚で役が揃うんだけど、コレがクセモノ。役を作るのは簡単なんだけど、反面大物役狙いをするまでに、カードが消えちゃうことが多かった。でも全体にこじんまりとまとまって、そこそこに遊べる。

渡辺美紀



知人の結婚式の2次会に出席した。そこで久しぶりに高校時代の友だちに会ったので、お互いに情報交換などしてみた。そしたら結婚している女子の多いこと多いこと。もー、びっくり!!　ひたすら「よくこの歳で結婚に踏み切ったなあ」と感心してた。これでいいのか!?

カオスワールド　6
仲間にアルバイトをさせたり、ギルド間で移動するために日数がかかったり、細かいところにこだわりを感じるゲーム。スピーディーだけど自分で考えながら戦うことができない戦闘は、賛否両論だと思う。でも、シナリオ中心のRPGのようだから、これでいいのかもしれないね。

たいむゾーン　5
お子様向けのアクションゲーム。キャラもはじめにあるデモ(?)もかわいくていいんじゃない？学習型のアクションだから、「がんばればなんとかなる」って思えます。ただ、コンティニューするとその世界の最初のステージまで戻されるっていうのは、ちとキビシイかなってとこ。

グレートディール　6
以前に発売されていた『キャデラック』より、ルール関係がずいぶんやさしくなった気がする。とりあえず、何をすればいいのかもわかるし、レベルもクリアーしていける。ただ、コンティニューがないから、「今度こそ」っていう向上心がわいてこない。レベル1からやり直しじゃねぇ。

TACOX



新宿のとあるゲーセンに、バリーの新作ピンボールがあると聞きつけ、即プレーしに行った。が、しかし、ジャックポットを得るために必要不可欠なフィーチャーのメカがイカれていて、話にならん。友達とふたりで心の底から怒る。その後ギャンブルで勝つ。ニコリ。

カオスワールド　5
中世を舞台にしたファンタジー系RPG。そこそこ親切で、そつなくまとまってて遊びやすいけど、操作に少し不満が残る。ステータス類の表示に画面をいちいち描き換えるし、遅い。そういう細かなところに神経質な人はストレスが溜まるんじゃないか。ゲーム本編はいいんだけど。

たいむゾーン　5
フィーチャーといい、ゲーム構成といい、見せ方といい、『ワギャンランド』的。全体的に、ゲームとしてしっかりまとまってるんだけど、あまりにも『ワギャン』に似ていて、ちょっと面食らう。オリジナリティーを求めなければそこそこ楽しく遊べるんだけど……。うーん。

グレートディール　4
画面構成は『キャデラック』クリソツだけど、ルールが違う。僕は馬鹿なので、どうすればカードが消えるのかさっぱりわからなかった。それはさておき、プレーしててあまり向上心が湧いてこない。終わっても「はあそうですか」。いい意味での腹立たしさが感じられないんだよね。

10月25日

SUPER E.D.F.



スーパーファミコンカートリッジ
ジャレコ　8700円

アーケードから移植の横スクロールシューティング。ゲームスタート前に、自機に搭載する武器を選択できる。武器の種類は全部で8種類用意されている。

横スクロールタイプのパワーアップ型シューティングゲーム。グラフィックはきれいなんだけど、これといって特徴はない。出てくる敵機たちを、とにかくやっつけるってやつね。選べる武器も、そう特徴があるってわけじゃないし、もう少しメリハリがほしかった気がするなあ。

8種類の武器選択が楽しい横スクロール型シューティング。ゲーム自体はオーソドックスなもの。でも、選択した武器によって、クリアーの仕方がぜんぜん変わってくる。ここがミソ。1タイトルで8倍おいしいってとこかな。ちなみに私のお奨め武器は、ATOMICとS.LASERだ。

自機のショットを自分でセレクトできるシューティングゲーム。プレーしているのは同じゲームなんだけど、ついいろいろなシューティングゲームをやっているような錯覚におちいってしまう。私には難易度がちょい高めだが、「次はこれいってみっか」的な楽しみができるゲームだぞ。

多少アレンジされていて、業務用よりは遊びやすくなっているように感じられる。難易度を低めに設定すれば、うまい人なら最初の1プレーでクリアー寸前までいける(と思われる)ほど、ラクだ。ただ、道中がノンベンダラリンとしててあまりメリハリがないんだよね。そこが残念。

10月25日

ドラゴンスレイヤー英雄伝説



PCエンジンスーパーCD-ROM
ハドソン　6800円

パソコンでシリーズ化されているRPGの移植作。戦闘はコマンド入力方式で、オートバトルにすることもできる。パーティーの最大人数は4人。

スーパーCD-ROMの実力を認めさせるゲームだ。システム的にはごくノーマルなRPGなんだけど、演出関係は凝っている。映画的な演出に可能な限り近づけていくというのが、今のスーパーCD-ROMの方向性なんだろうな。シナリオはテンポがよくてマル。なかなか熱中度が高いRPGだ。

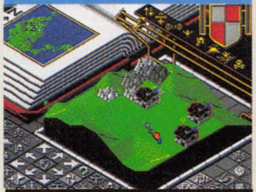
戦闘が『ドラクエ』になった『イース』。ストーリー重視型の作りになっており、イベントが始まったら手出し無用。この強引な展開は『FFⅣ』以上。戦闘を簡略化。さらにオートバトルを採用。しかしそのため戦闘が、レベルアップのための段取りでしかなくなっているのは残念。

アクセスなしで、いきなりしゃべられたのにはびっくりした。オートにできる戦闘がすごくいい。アイテムや呪文をかなり的確に使ってくれるので、「バカヤロー！　何やってんだよー!!」と叫ばなくていいのだ。キャラもシナリオも魅力的。先が気になってやめられない1本です。

『ドラクエ』をベースに、「面倒くさいことはヤメ」的なアレンジを加えたゲーム。じつにラク。バランスもよくて、あまりストレスを感じない。んでもって嵐のようにお話が進むのだ、これが。ビデオゲーム界の『もう誰も愛さない』だ、これは(ちと古い)。速いんだ、とにかく。

10月25日

ポピュラス ザ・プロミストランド



PCエンジンスーパーCD-ROM
ハドソン　5800円

パソコンから移植のシミュレーションゲーム。プレーヤーは創造主となり神の力を使い悪の種族を滅ぼす。プロミストランドというオリジナルモードもある。

操作性関係が若干よろしくないほかは、じつにノーマルな『ポピュラス』だ。ちょっぴり人間が大きめかなってぐらいだね。いちおう環境ゲームの先駆けとなったソフトだから、まだ遊んでない人なら要チェックかも。ほかのバージョンの『ポピュラス』を持ってる人は、必要なしだね。

キャラクターをいろんなのに変更した『ポピュラス』。ボンバーマンのもいるんだって!?　次はどんなヘンなのが出てくるのか、毎クリアー時に楽しみではある。でも、『ポピュラス』は『ポピュラス』。もう『ポピュラス』は買って持ってるよー、て人はあえて買い直す必要はないでしょう。

メインマップでのカーソルの動きがイマイチで、あとはふつうの『ポピュラス』です。プロミストランドはマップやキャラが個性的で楽しい。でも、せっかくべつのモードにしたのだから思いきった何かがあってもよかったのでは？　と思ってしまうのは私だけでしょうか……。

Huカード版を買わないで待ってたCD・ROM²ユーザーは嬉しいね、これは。本家にオマケがついてるわけだし。そういう点ではお買い得でしょう。でも、これ、カーソルがよく滑る。とくにメインスクリーンをスクロールさせてるとき、ズリズリと滑る。慣れないといらつくなあ。

10月25日

天使の詩



PCエンジンスーパーCD-ROM
RIOT・日本テレネット　7400円

イギリスに伝わる、ケルト神話を題材にしたRPG。目的は、魔物にさらわれた婚約者を救い出すこと。移動中に敵と出会うと、戦闘画面に切り替わる。

これまでのRPG画面の常識を打破したグラフィックデザインは、賞賛もの。作り手サイドのこだわりがいたるところに見え隠れしているゲームだ。映画的な処理は、スーパーCD-ROMならではなんだろうね。シナリオ重視の、ごく平凡なRPGなんだけど、ディテールに凝りまくっている。

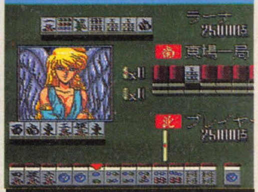
ストーリー重視型RPG。等身大の縮尺で描かれた背景のグラフィックが新鮮。イベントシーンのアニメーションなど、かなりいいものはあるんだけど……。これまたストーリー展開の強引さが気になった。最近この手のって多いね。アニメっぽいグラフィックは好みが別れるだろうな。

心に響くBGMや神話に登場してそうなモンスターなどが、ゲームのムードを盛り上げます。これはけっこう衝撃を受けるゲームだぞ。最初はキャラの小ささにひるんだけど、大きなキャラだとムードぶち壊しだもんね。ただ、ビジュアルシーンのキャラには好みが分かれると思う。

しっかりしたシナリオがいい。それもありきたりの勧善懲悪モノじゃなくて、なかなか泣けるお話なのでハートがズキンだ。少しテレちまうほど。富士宏さんの絵も私は好きだ。しかもケルト神話がらみ。ナイスな演出。マニアも楽しめればフツーの人も楽しめる。これはオススメ。

10月25日

バニラシンドローム



PCエンジンCD-ROM
ニチフツ　6900円

アーケード版で人気だった脱衣麻雀の移植。もちろん、脱衣部分は移植されていない。アドベンチャー、トーナメント戦、フリー対戦の3つのモードがある。

ごく一般的な麻雀ゲーム。脱衣関係かと思ったけど、そうではなかった。ただ、アニメ路線のグラフィック満載なので、その方面のプレーヤーは、それなりに満足できるかも。アドベンチャーモードは、進行がとろくてカッタるい。対戦麻雀のグラフィック付きとして楽しむなら。

おもわず期待してしまいそうな、シチュエーションとグラフィックとタイトルとメーカー名。でも、それにつられちゃ(!?)ダメ。先にいっとこう。脱衣モンじゃないからね。麻雀部分に関しては、さすが老舗、お手の物な感じ。アニメもなかなかがんばってる。けど、それ以外は普通だ。

キャラがアニメーションしてしっべってくれる、ふつうの麻雀ゲーム。もとがアーケードの脱衣麻雀ということで、女の子がちっとエッチな身体をしている。牌がにんじんの模様だったりして、全体的にかわいらしいイメージ。モードが3つあるのもいいね。女の子もたくさんいる。

脱衣なし。トホホ。画面の中のアニメキャラがオッパイ出すたびに、犯罪者がひとり増えると決まったわけでもあるまいに、と思う。なんとかならないのかなあ。脱衣って使い古されてるけど、メリハリはつくんだよね。おかげでこのゲーム、ちょっとのっぺらしちゃってるのだ。

10月25日

魔王連獅子



メガドライブカートリッジ
タイトー　6800円

歌舞伎の装いをしたキャラクターが登場する、格闘アクションゲーム。各ステージの最後にはボスが待ち受けており、倒すとステージクリアーとなる。

7
『ゴールデンアックス』風アクションゲーム。グラフィック、アニメーション関係がじつにメガドラしてて小気味いい。難をいえば、ゲーム展開がちょっとワンパターンというか、マンネリっぽい場面があること。ひとつひとつの戦いを重視していると考えれば、納得がいくんだけど。

7
歌舞伎版『ファイナルファイト』。わざとらしいまでに和風を意識しすぎて、ヘンになっちゃった敵キャラがイイ。次はどんなのが飛び出すか、ワクワクするぞ。戦闘は攻撃ボタン連打のみ。技選択の必要がないのは、初心者には簡単便利。でも慣れてくると物足りないかも。好みかな。

7
タイトルからどんなゲームかと思ったら『ファイナルファイト』みたいな格闘技ゲームだったので大笑い。こりゃいーわ。あんな格好して殴るわ投げるわ……あーおかしい。難易度を低めにしておけば、サクサク進めるよん。必殺技にあたる妖術も、個性的でいいんじゃないの。

4
ごくフツーの、本当にフツーのアクションゲーム。ノリは『源平討魔伝』、ゲームシステムは『ゴールデンアックス』なんだけど、楽しいか否かをそれぞれとくらべてみると、かなり苦しいものを感じる。単調で、動きがまったりとしていて、音も地味というかしょんぼりしている。

10月25日

ワンダーボーイV モンスターワールドIII



メガドライブバックアップカートリッジ
セガ　7000円

名作アクションゲーム『モンスターランド』の続編。半人前の勇者シオンが武器、防具を装備して敵に戦いを挑む。宿屋に泊まればセーブすることができる。

7
RPG的な味付けが施されたアクションゲーム。元祖『ワンダーボーイ』のイメージ等をいかしながら、アクション要素を若干弱め、RPG要素を加えている。難易度は低め。地道にがんばればなんとかなるタイプだし、セーブもこまめにできる。初心者向きだけど、玄人も遊べそうだ。

7
オーソドックスな横スクロール型アクションRPG。敵を倒すとお金が出て、武器防具を買うってやつ。一連の作品の延長線上にある作品。とくにどこが変わったってわけじゃない。グラフィックとかはよくなっているけどね。シリーズが好きだったなら、けっこう楽しめるはず。

6
RPG風のアレンジをした、『ワンダーボーイ』。謎解きは簡単で、アクションも〝成せば成る〟ぐらいの難易度で、まあまあってところ。楽しいね。でも、ボスのあの理不尽なまでの攻撃はなんなのでしょうか。オカリナを吹きながらのんびりとやってきて、あんなのが待ってちゃあなー。

7
前作はもとが業務用だったためか、時間制限が設けられていたが今回はナシ。お金もしこたま貯めこむことができ、のんびりとマイペースでプレーできるようなシステムに変更された。前作の雰囲気をちゃんと継承して、家庭用に作り直しているのは嬉しい。難易度も低めだしね。

10月25日

ドラゴンズ・レアー



ゲームボーイカートリッジ
EPIC・ソニー　3500円[込]

世界に散らばる命の石、ライフストーンをすべて集めることが目的のアクションゲーム。石のある各所には、たくさんのトラップが仕掛けられている。

3
トラップを避けながら、宝を探していくアクションゲーム。ただ、画面が描き込まれているせいか、トラップが見づらい。操作性も、いまひとつよろしくない。どうして死ぬのか納得できない場面が、ひんぱんにでてきて、ゲームという意味では、かなり辛いんじゃないかと思う。

4
プレー開始直後、✚ボタンをちょっとでも左に入れると、一瞬にして「死」。トロッコから落ちても「死」。岩から滑っても「死」。たとえ、ボタン1プッシュでも、制作者の気に沿わない動きをしたら、すぐさま「死」を賜ることになるのだ。完璧なパターン記憶型ゲーム。私には向かないな。

4
ステージ構成などはファミコン版とまったく違います。でも、主人公キャラの動きがリアルなところや、ちょっとしたことですぐ死ぬところ、はじめのストック数は多いけど、コンティニューがないところなどはファミコン版と同じね。とにかく難しくて難しくて悲しくなる。

5
難しいゆえにやりこめる。ファミコン版の同名ゲームと同じだ。見せるところは見せるけど、締めるところはきっちり締めます殺します。頑張ればクリアーできますよ!!　と、パチンコ屋みたいなゲーム。真のアクション野郎なら燃えるはず。でもゲームボーイだからやりにくいっす。

10月25日

ギャラガ'91



ゲームギアカートリッジ
ナムコ　3500円

アーケードでヒットしたシューティングゲーム『ギャラガ』のゲームギアバージョン。画面上方から飛来する敵を撃ち落とし、ステージクリアーを目指す。

6
見にくいドットを考慮しての携帯機向け移植になっているので、賛否両論ありそうだ。敵が少なくなって、画面上のタマの数も減って、動きもシンプルになっている。純粋な移植を求めてた人には不満かも。ただ、携帯用ゲームとして考えたなら、最上級ランクの移植。そのへんだね。

6
Ⓒの年数が、1981と1991。「あれから10年もたったんだ」と思うと胸にジーンくるものがあるな。ゲーム自体の基本はあの『ギャラガ』。画面が見にくい携帯機っちゅうことで、敵の数が少なくなるなどのハンデはくれている。さて、コレを今さらと思うか？よいものはよいと思うか!?

5
ギアとシューティングゲームって相性イマイチだよね。弾や敵が流れてプレーしにくいのよね。だから、この『ギャラガ』のシンプルな画面構成は、けっこうギア向けなのかも。ただ、あまりにもシンプルすぎて、ちょっとつまらなく感じてしまう人もいるかもしれないなあ。

3
見た目は確かに『ギャラガ88』だけど、中身は……。キツイ言い方をすれば、ファミコンの『ギャラクシアン』のほうが完成度は高いと思う。編隊時の敵の移動、攻撃時の旋回軌跡……。『ギャラクシアン』シリーズ特有の強烈な個性は面影もない。ファンとして、かなり悲しい出来。

11月1日

アックスバトラー -ゴールデンアックス伝説-



ゲームギアカートリッジ
セガ　3800円

主人公アックス・バトラーが活躍するアクションRPG。フィールドを移動中に敵と出会うと、アクションシーンに切り替わる。目的は伝説の斧を取り戻すこと。

5
リアルタイム戦闘を取り入れているため、RPG要素が強いアクションゲーム風の作りになっている。ちょっと見はRPG風なんだけど、なにしろアクション部分がかなりムズいし、敵とのエンカウントが多いから、慣れるまでとことん苦労する。ゲーマー向きのバランスと見たが……。

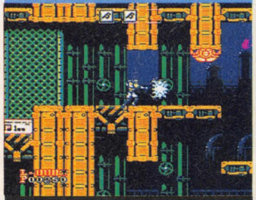
5
『ドラクエ』の戦闘シーンを『ゴールデンアックス』にしたゲーム。でも、RPG部分はいまどきのものにしては若干貧弱。アクションシーンも、もとネタをタイニーにしたもの。あのレベルを期待するとちょっとガッカリするかもね。合体型ゲームにありがちな中途半端さが目立つな。

5
あの『ゴールデンアックス』とは似ても似つかぬアクションゲームです。ちょっぴりRPG風な味付けはいいけれど、はじめがキツイ。ダンジョンで傷ついても、体力を回復するすべがない。つまり、死にながら進んでいくしかないのだ。これはあんまりだよねぇ。へにゃへにゃナリ。

4
アクションゲームとRPGっぽい画面が混在したゲーム。なんだかごちゃごちゃしてる。アクションゲームなのに、ムリに「RPGっぽさ」を組み込んだって感じで、そのムリしてる部分であるフィールドでの移動シーンの必要性がまったく感じられない。中途半端なんじゃないかなあ。

10月26日

特救指令ソルブレイン



カートリッジ
エンジェル　6000円

たて横にスクロールするアクションゲーム。攻撃方法はパンチとオプションの2種類。アイテムを取ることで、8種類のオプションを作ることができる。

4 ごく一般的なスクロール型アクションゲーム。いわゆる『スーパーマリオ』タイプで、これといって特出したオリジナリティーはない。ただ、バランスがどうこういった問題ではないので、それなりのアクションゲームでそれなりに遊びたいという欲求はかなえられるんだけどね。

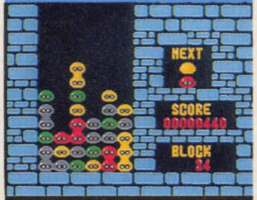
6 主人公のアクションはパンチとジャンプとしゃがみのみ。いまどきのゲームにしては、ちょっぴりジミめかな。取ったアイテムを組み合わせて、さまざまな特殊武器を作りわけることができる。これが、なかなか楽しいのだ。『女神転生』の魔獣合成に通じるものがあるよなぁ。

6 登場のしかたやステージを選ぶときなどが、いちいちスカしていてかっこよい。いかにもヒーローって感じがして私は好き。操作性もよく、はじめからメチャクチャ難しいというわけでもない。ほどよくまとまったアクションゲームですな。組み合わせで変わるオプションもいいね。

5 完成度は高い。ただチト難しい。そのへんファミコン版の『バットマン』と似ているけど、惜しいかな、いま一歩及ばないといったところだ。こういう地道な努力が必要とされるゲームが好きな人なら、けっこう入れ込んじゃうかも。ただ、少しおざなりだなあと思うところもある。

10月25日

ぷよぷよ



ディスクライター書き換え
徳間書店　600円[込]

画面上方から落ちてくる物体を並べて消すタイプのパズルゲーム。同色の物体を4つ以上つなげると、消滅させることができる。モードは2種類。

5 ようするに『テトリス』タイプの落ちゲーなんだけれども、ノリとしては『サンリオカーニバル』あたりに近い。スライムっぽいキャラクターはけっこう可愛くて、そのヘンには支持が集まるだろうが、ゲーム自体に新しさはない。1～2年前に流行った、そのままの路線を継続している。

5 落ち方≒『ハットリス』。消し方≒『コラムス』。ミッションクリアー法≒『クラックス』。さまざまな落ちゲーの美点を合体させた、オリジナリティー≒ゼロの落ちゲー。でもそれなりにおもしろい。書き換え600円は、お買い得だろう。主人公のぷよぷよ(≒スライム)もかわいいしね。

5 「まだ出るのか」って感じの落とし消し物ゲーム。『サンリオカーニバル』に似てるなあ。あれよりもっと簡単かな……。とにかく究極のヒマ潰しゲームだよね。頭をからっぽにして遊びたいときに（……っていうゲームが山ほどあるんだけどね)。書き換えだから、まあいいけどさ。

3 PC-9801シリーズ用のフリーソフトウェアにこれと似たシステム(ルール)のゲームがあるけど、それの移植なのかな？　スライムや人の動きはおもしろいけど、1回見ると飽きちゃうんだよね。ふつうのモードはごくふつうだけど、ミッションクリアーモードのほうは意地になって遊べる。

Best Picks of The Week

秋本番ってところで、肌寒くなってきましたねぇ。みなさん風邪などひかぬよう、今日も一日家のなかで、ファミ通など読みながら暖かくしているといいと思うぞ。

『天使の詩』。シナリオ的には普通なんだけど、演出、デザインは一見の価値あり。若干強引なストーリー展開が賛否だけれど、基本に忠実な、遊べるRPGに仕上がっている。ネックは、システムカードの購入だけだね。

『魔王連獅子』のデタラメさ加減がいい。ショックをうけたよ。『ワンダーボーイ』と『ドラスレ英雄伝説』は、バランス調整がうまくできている。この手のアクションRPGが好きな人なら、遊び込めばはまれると思う。

今週はスーパーCD-ROMがんばったね。『ドラスレ』、『天使の詩』はオススメだよ。ただ、システムカードがちと高いので、ふところがさみしい人はどちらかをお好みで選んでね。あとは好き好きにどーぞ。そんなトコ。

『天使の詩』。グイグイ引き寄せられるわけではないけど、ジックリじとじとと体に染み入るお話がバツグン。お金に余裕のある人は是非やってほしいのココロだ。あと『ワンダーボーイ』。のんびり楽しめるので。

読者 クロスレビュー

メタルスレイダーグローリー　HAL研究所　8900円



7 登場人物がじつに表情豊かなのには驚いた。ストーリーでつまるところはまったくなく、誰にでも楽しめる。アニメ絵が嫌いでなければ、ぜひプレーしてみるといいと思う。

佐賀県　道川信斗

ドラゴンボールZⅡ激神フリーザ!!　バンダイ　8200円



5 前作に比べて戦闘に時間がかからなく、楽になったのがうれしい。でも、全体的に目新しいところはないので、このシリーズが好きな人じゃないとつらいかもしれない。

東京都　川上秀人

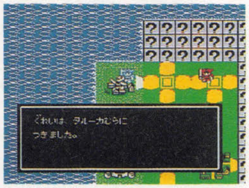
PC原人2　ハドソン　5800円



7 アクションゲームは苦手なんだけど、原人のコミカルな動きや表情が気にいってプレーしちゃいました。はじめのステージで練習して、がんばって先へ進んでるところです。

鹿児島県　山野みゆき

百の世界の物語　アスク講談社　6200円



8 友だちどうしで、気軽に楽しめるRPG。コンピューターキャラクターの性格まで決められるところがよかった。ただ、シナリオの数が少なくて残念だった。ぜひ続編をだして！

東京都　鈴木幸弥

JuJu伝説　タイトー　6800円



7 主人公が猿という、とぼけた設定のわりに妙に操作感がいい。人間に戻りたいという一心で戦うのもシュール。「猿じゃなくてマリオなら買ったかも」とお姉ちゃんも言ってた。

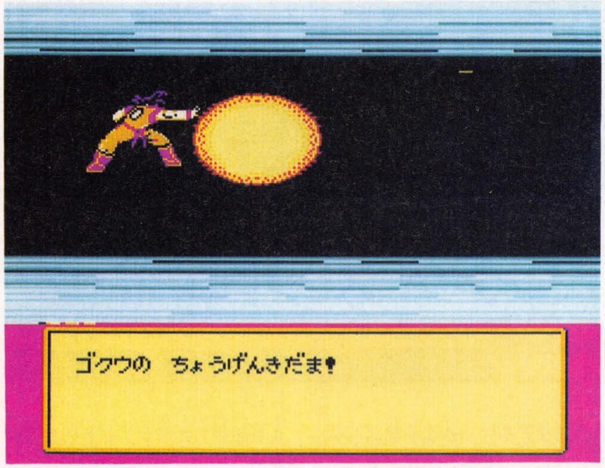
石川県　三井宏二

読者のみなさんのレビューを募集しています。これまでに自分がプレーしたゲームについての感想を100字前後にまとめ、はがきに書いて送ってください。このとき、ゲームのタイトルと点数を忘れずに。採用者には1000ガバス進呈。

あて先 読者クロスレビュー係まで

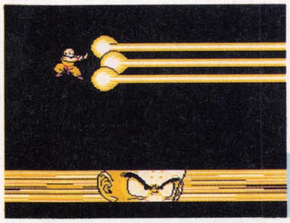
※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。

Software Impression
ソフトウェア インプレッション



➡ピッコロってば、もうけ役だよな。主人公たちの危機に格好よく登場してさ。





⬅戦闘になると、実に役立つクリリン。最後のほうではパワー負けしちゃうけどね。

ドラゴンボールZⅡ～激神フリーザ!!～

FC ファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	バンダイ　発売中　8200円	4メガ

元気玉をくらえ！と叫ぶのは気持ちいい

メーカーが懸命に作り上げた新システムに、はまりこむのは楽しい。最近では『メタルマックス』の戦車システム、古くは『ドラクエⅢ』の転職システムなどなど、大ボスを倒すことなど忘れて、システムを味わうことに熱中することが、僕はよくある。

けれども、ゲーム、とくにRPGの魅力はそれだけじゃないよね。ストーリーに大感動もすれば、登場人物に入れあげることもある。この『ドラゴンボールZⅡ』においても、最高の魅力はシステムにあるんじゃない。シリーズをとおしてつきあってきたおなじみのキャラクターで、おなじみのストーリーをまた体験できるという安心感にあるんだ。

『激神フリーザ!!』は、原作版の『ドラゴンボール』そのままの物語だ。いいや、悟空の父親の名前が出てくるところなんかは、アニメ版のほうに近いのかな。つまり物語の展開は誰もがご存じのとおり。誰も知らなかった新展開や、原作のストーリーからまったく離れた外伝なんかじゃない。

システムも、低年齢層をおもなユーザーとして狙っているためか、前作同様カードダス式のカードバトルを採用している。このシリーズを楽しんできた人なら、違和感なく遊べるようになってるんだな。

つまりこのゲームには、「未知なるものの衝撃が、怒濤のように押し寄せる！」とゆー、最近のRPGが狙っているたぐいの感動は、あまりない。むしろ、おなじみの物語をおなじみのシステムでいただく、正統派時代劇(『旗本退屈男』とか『水戸黄門』ね) 的なおもしろさを持ったソフトなのだ。これはけなしているんじゃないよ。

「水戸黄門みたい」なんて形容すると、敬遠する人もいるかも知れない。だけど、ちがうんだよね。前作の雰囲気をそのままにし、かつあきさせず、人気を保つことほど、たいへんなことはないもの。中途半端な新システムや、目先を変えただけのオリジナルストーリーで気を引くことなんかよりも、それははるかに勇気がいると思う。『激神フリーザ』は、そのあたりかなり成功していると僕は思うな。つまりゲームのはじめから、すこしもまごつくことなく、『ドラゴンボール』の世界に入れるのだ。「また会えたね」なんてキャッチを、どこかで使ってたけど、そのとおりの感覚に襲われるんだ。たとえば、コマを進める。あ、またカードを選んでいくシステムだな。そこで、前作での苦労を思い出す。戦闘が始まる。シリーズを通してつきあってきた悟空やクリリンが、すっかり強くなっていて、ついニンマリしてしまう。余裕で倒せるザコキャラなのに、とんでもない破壊力の必殺技を使ったりしてね。

それがまたキモチいいんだ。

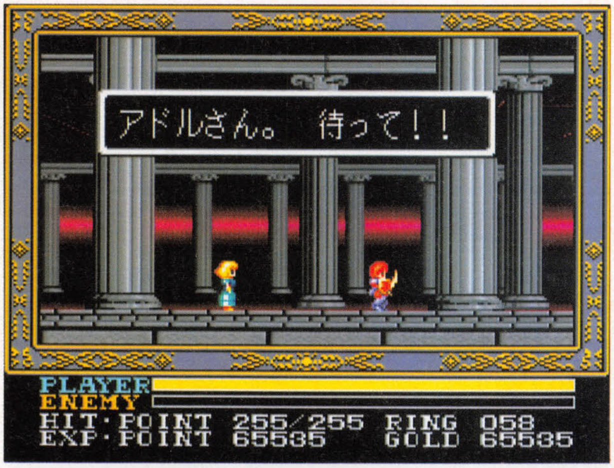
よし、ここで超元気玉を食らわせてやるか、と腹を据えてさ。ぐわーっっと叩きつける。と、相手は塵のように消えていってしまう。まさに水戸黄門の印籠だよね。

そのおなじみのキャラクターのなかでも、僕が好きなのはピッコロね。ニヒルでさ、格好つけててさ、強くてさ。魔族の王のくせに言葉遣いが悪いところもいい。ゲーム中ピッコロが復活し、悟飯たちに合流する場面では、「いいね」と心のなかで感嘆しちゃったな。

新システム！　がウリなのもいいけど、もっとこういうキャラクターとのつきあいを楽しめるソフトが増えないものかなあ。コリにコッたシステムばかりじゃ疲れちゃうもの。新しい出会いも素晴らしいけど、旧友との再会もまた捨てがたいものじゃない？

森　鉄舟(魔族)

アドル=クリスティン、19歳
また魔王を倒す!!(世界新)



イースIII
ワンダラーズ フロム イース

SF スーパーファミコン	アクションRPG	バックアップカートリッジ
	トンキンハウス　発売中　8800円	8メガ

よう、みんな元気か？ なんだ、ずいぶん肩に力が入っちゃってるじゃない。そういうときはこのシャレで力を抜くんだ。いいか？

「イースはい〜っすよ〜」

（すよ〜よ〜よ〜よ〜……）

はっははははははっ、どうだ？ そうか、もう立つ気力もないか。それじゃっ、俺帰らせてもらうわ。あ〜笑った笑った……って帰ってどうするんだよ。

とまあ、軽く読者をつかんだところで本題に入ろう。お初にお目にかかります。新入りのグリコーゲン江崎って者です。ノリが変なのは我慢してちょうだい。もう、ふつかも寝てないからね。しかし、それでも締切はやってくる。

というわけで、今日のゲームは『イースIII/ワンダラーズ フロム イース』だ。サクサクいくぞっ。

このゲーム、タイトルからわかるとおり、おなじみ『イース』シリーズの3作目。アクションRPG の基本は変わってないけど、前2作が斜め見下ろし型だったのと違い、今回はサイドビュー方式。一見、違うゲームみたいだ。いままでの『イース』だと、戦闘方法は半キャラずらしアタック、または真正面からあたる、の2種類のバリエーションしかなかったといえる。それが今回のシステム採用で、ジャンプ斬り、しゃがみ斬り、下突き上突きなどの多彩な攻撃が楽しめるようになったわけだ。

さて。よりゲームを楽しむには、まず設定をきちんと知っておくことが大切。え〜と。ふんふん前作からかぞえて2年後の話か。すると主人公のアドルはまだ19歳。ガキのくせにすっかり有名になっちゃって、ま〜。昔はこ〜んなに小さかったのにね〜、俺は知らないけどさ。

ま、ともかく、今回はそのアドルが友人のドギとともにドギの故郷レドモントへと向かい、そこで新たな冒険に巻き込まれるわけだ。あ、それから『イース』シリーズにかかせない今回のヒロインは？ お〜この子か、かわいいじゃん。名前はエレナ？ いやあ、かわいそうに。またアドルにほれて、最後は逃げられちゃうんだろうな。『I』のときのフィーナも『II』のときのリリアもけっきょく結ばれなかったし。いくら女の子が盛り上がっても、相手が魔王退治しか頭にない、冒険オタクのアドルじゃな……。あ、でも、もしかして相手の娘の気持ちがわかってやってるんだとしたら、アドルってじつはすっげえプレイボーイなのかもしれない!? くそ〜アドルめ、なんてやつだ。許さんぞっ!!

あ、いかんいかん。ゲームキャラに本気で怒っても仕方ない。どうも想像力が豊かすぎるのも問題だぜ。

さて下調べはこんなもんかな？ よお〜し。ゲームスタートだっ！

あ、ところでさあ。『イース』シリーズをやるたびに不思議に思うんだけど、なんでスタート時にはレベル1で、装備もなっしんぐあっと お〜るなんだろう？ 設定じゃアドルは歴戦の冒険家のはずだしさ。前作で彼がつみあげてきた装備とレベルは、いったいどこへ行ってしまったんでしょう？ まあ、装備は売って旅費にしたと思えば納得いくけど、経験値ってそう簡単になくなるものか？ まさか……もしかするとアドルは健忘症なのかもしれないっ！ 加えてつねに運動してないと虚弱体質になってしまう奇病!! そして、おまけに貧乏っ!! そうか、納得いった!!

……はっ！ 気づいたら、もう書く場所がないっ。しかもぜんぜん肝心なことを書いてない。仕方ない最後の手段!!

「イースはい〜……（自主検閲）」

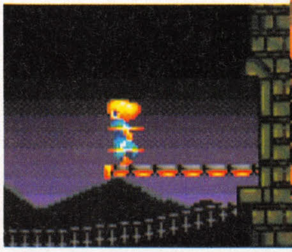
グリコーゲン江崎（徹夜男）

検証！ 勇者の栄光の裏にひそむ真実？

「あの人にとって私なんて、ただのイベントキャラでしかなかったんです……でも彼とあえて幸せでした」と涙ながらに語るのは今回の被害者、もとヒロインのレドモントの街在住のエレナさん(17)。

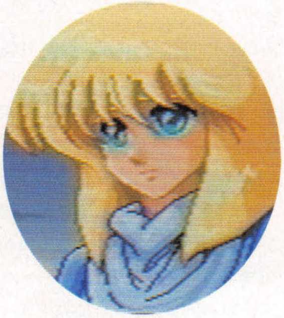
アドル氏の昔からの友人によると、「ええ、彼は最低あとふたりの娘にコナかけてますね」とのこと。冒険家という立場を利用し、かわいい女性に近づく彼のやりかたは、今後も世間の男性諸君の非難をよびそうだ。

➡アドルの救いの手も空しく、ガルバランの手に落ちるエレナさんの決定的瞬間。





⬅当編集部専属カメラマン（ソニーくん）がとらえた、人質のエレナさんの姿。





酒井法子がそこにいるだけで幸せな気分になれるのだっ!!

鏡の国のレジェンド

PCエンジン	アドベンチャー	CD-ROM
	ビクター音楽産業　発売中　6750円	

『鏡の国のレジェンド』のインプレを書くことが、ついに現実のものとなり、たいへんうれしく思っている。酒井法子のファンのひとりとして、今回のインプレを書きつづるつもりだ。ゲーム雑誌上における、しがらみなんてものは一切無視して……。なんでも、アリアリ、原稿チェックなしでいくぞ。

そもそも、CD・ROM²を買ったのはこのゲームがあったからなのだ。だが、買ってからかなりの月日が流れているというのにもかかわらず、ほかのCD・ROM²のゲームは持っていない。まさに、『鏡の国のレジェンド』のためだけに、買ったようなものだ。この間、『コブラⅡ』のインプレを書いたけど、アレは編集部にあるもので遊んで書いたのだ。たったひとつのゲームだけのために CD・ROM²を買ったとなると、いかにも割高な感じがするけど、いやいやどうして、そんなことは微塵も感じたことがない。やはりそれは、このゲームがいかにおもしろいか、ということの表われであろう。

このゲームは、酒井法子のコンサートをテレビで見ているところから始まるのだ。一番最初に、『夢冒険』を歌っているのりピーを、プレーヤーは見ることになる。CD-ROMであるから、当然歌声もバッチリ入っている。歌を聴いていると、ゲームをしていることを忘れそうになってしまう。歌が終了するとMCに入る。歌ありMCありと、もう気分はコンサート会場だ。のりピーの話を聞いているうちに、頭はコンサート会場にトリップ。ゲームがスタートしてから間もないうちに、ゲームの世界に引き込まれているのだ。そんな折に、のりピーがなに者かに連れ去られてしまったら、助けにいかねば！　と思ってしまう。こうなると、このゲームの制作者の思惑どおりに、自分の心が動いているような気がしてちょっと悔しいのだが、それだけこのゲームが楽しいのだ、ということに気づけば、そんな悔しさなんてどうでもいいことだ。ゲームの世界に入り込んで、おもいっきり楽しんじゃえばいいのだ。

プレーヤーは、なに者かに連れ去られたのりピーを追いかけてファンタジックな世界へと足を踏み入れる。単なるオッカケとはわけが違う。のりピーを救出しなければならないのだ。のりピー救出のために、この世界の住人たちと触れ合うことになるのだが、その住人たちが、これまた楽しいやつばかり。とくに、カエルのパヨパヨがいい味を出している。しゃべりかたが独特で、なにか異様なノリがあるのだ。なにしろ、歌う旅人というかなり無理な設定が、パヨパヨには組み込まれているからだろうか。話しかけたときには、やばいやつだなあ、などと思うのだが、どこか憎めないところがあるのだ。

このことは、ゲーム全体をとおしての共通点なのかもしれない。先に進もうとしているのに、邪魔をしてくる嫌なキャラクターもいる。しかし、ゲーム終了時にすべてのことを振り返ってみると、やはりどのキャラクターも憎むことができない。所詮は、酒井法子が主役のゲーム。ほかのキャラクターは引き立て役なのだから、どうだっていいじゃないか、と思われがちだが、このゲームは違う。ほかのキャラクターによる酒井法子の引き立てかたが絶妙なのだ。なにかをさげすむことで、なにかを持ち上げる。これが一番簡単な引き立てかたであろう。しかし、そんな形を取ることなく、このゲームに登場するキャラクターは主役を引き立てているのだ。どのキャラクターも憎めないところがあるということが、このことを立証していると思う。

のりピーファンである自分からは、主役に関してはなにもいうことはない。そして、どこか憎めないキャラクターたち。いわば、名主役と名わき役といったものが、このゲームに揃っているというわけだ。これだけのゲームは、あとにも先にもないだろう。あるとしたら、それは……。『鏡の国のレジェンド』の2作目しかない。そろそろ2作目が出てもいいのではなかろうか？　現在活躍中の、のりピーがゲームになればいいのだけれども……。この願い、誰かかなえてくれませんか？

野崎平路（アイドリスト）

コンパクトを使って交信しまくれ～!!

冒険の途中で手に入るコンパクト。こいつを使えば、遠くにいるのりピーと交信できる。行き詰まったときに使うと、のりピーがヒントをくれるときもあるのだ。しかし、そんな合理的なことだけにつかうのはもったいない。ただなんとなく、のりピーの声が聞きたいだけ、なんてときに使うのが本当の使いかただ。



⬆たかがコンパクト、されどコンパクト。無意味なときに、無意味に使っても、けっしてのりピーはおこらないのだ。



⬅表情もいくつか用意されているのだ。もちろん、状況によって、しゃべる内容も変わってくる。オー、ファンタスティック。

今週のタイトル　**スーパー三國志Ⅱ**

基本的にはファミコン版の『三國志Ⅱ』と同じ内容。敵国の武将を引き抜いたり、同盟や計略などの外交戦略が重要。武将のデータ関係も練られていて、リアルな三国志の世界が表現されている。



光栄　発売中　14800円

能力値の設定に愛がなくちゃね

シャチョー飯田(以下飯田)　『三國志』が好きな奴って、武将のパラメーターに対する思い込みって異常に強いじゃない。そのへんで不満に思うところはあった？

米田崇(以下米田)　そうですね。僕は劉備配下の3人、関羽、張飛、趙雲の武力がみんないっしょっていうのに多少不満を感じますね。まあ、そうなのかもしれないなって感じもするけど。

飯田　関羽と趙雲の違いがあんまりないんだよね。関羽なんて中国では神様になってるような人物だからさあ。

米田　神様っていっても、祭られてるのは商業や酒の神様としてですけどね。

飯田　それはそうだけど、でも神様は神様だよ。だから、神様の悪口なんて言えないわけじゃん。それに対して、趙雲ってあんまり語られてないよね。

米田　そうですね、趙雲の活躍が正史には記載されてないし。

飯田　まったくってわけじゃないけど。

米田　ええ、でも長坂橋の戦いの活躍なんかはないですし。

飯田　ああ、ないね。でも、オレは趙雲のパラメーターを高くするのってわかるよ。演義のほうではすごく活躍してるしさ。オレがゲームを作る開発のデザイナーだったら、やっぱり趙雲を強くしたと思うな。

米田　能力のパラメーターが知力と武力のふたつしかないっていうのが残念ですね。たとえば、知力を政治と軍事、武力を武芸と用兵っていうふうに分けてくれると、より差別化できるんじゃないかと。

飯田　もっと細かくしたほうがいいってこと？

米田　ええ。キャラクターを大事にするんだったらそうしてもいいんじゃないかなあ。

飯田　セガの『三国志列伝』って、そういうふうにパラメーターが細かいじゃん。あれはどう思った？

米田　光栄のを意識してるんじゃないかなって気はしますね。

飯田　やっぱり、光栄のを規範にしてるのかね。

米田　そうだと思います。ただ、光栄は三国志をすごく好きな人がパラメーターを設定している感じがするんですけど、セガのはまるっきり普通のゲームデザイナーがやってるんじゃないかなって気がしますね。魏蜀呉の武将の強さを均等にしようとして、わけのわからない奴が強かったりして。『三国志列伝』は、納得できないパラメーターが多かったなあ。それと、セガの一番の失敗は、武将の顔のグラフィックでしたね。

飯田　ああ、あれはイメージとぜんぜん違うな。あんなんじゃ感情移入できないよ。犯罪者みたいな顔したのばっかじゃん(笑)。

米田　あれならないほうがよかったなあ。

飯田　そうだよね。「この顔にピンときたら」って感じでさあ。かといって、ナグザットの『三国志』もいまいちピンとこなかった。あれは横山光輝が描いてるんだけど。

米田　あのゲームは顔のグラフィックに関してはいいんじゃないかと思いますけど、パラメーターがひどかったから……。

飯田　三国志をテーマにしたゲームっていろいろあるけど、けっきょく光栄を超えるものはいまのところないね。

米田　光栄の『三國志Ⅱ』は完成されてますからね、いろんな意味で。

モニターに再現される歴史

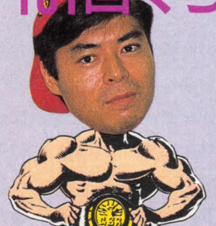
飯田　隠れパラメーターってのがあるじゃん。あれが光栄の好きなとこなんだ、オレは。表に出さないで、裏にそういうの隠し持っているとこがスゴイと思うんだよ。そこまでパラメーターをひとつひとつ設定する作業ってすごくたいへんでしょ。そのうえ、ある程度の人間を満足させる数値でないといけないわけで。『Ⅰ』ではいいかげんなところもあったけど、『Ⅱ』では相当改良されてるし。

米田　たしかにそのへんは奥が深いですよね、光栄のシリーズは。本当に歴史が好きな人が作ってるのがよくわかりますよ。三国志を知らないユーザーにとっては、セガの『三国志列伝』も、光栄の『三國志』も、たいして違わないのかもしれないけど、ボクらが見れば明らかに違いますからね。マニアは『三國志』でないと満足できないんじゃないですかね。

飯田　かといって、歴史をまったく知らない初心者が楽しめないってわけでもないよ。

米田　本当に史実どおりに事を進めていかないとクリアーできないゲームもありますからね。パソコンゲームだけど。

毎回違ったドラマがある 101回くらいはプレーせよ



「ダンマスの科学」主宰
シャチョー飯田

劉備、張魯の大連合軍の反撃に、わずか1000人の兵で荊州の城を守るも力尽きた我が曹操軍の大将軍、張遼が最期に言った台詞が忘れられない。「ぼくは死にまシェん、あなたが好きだから！」、思わず涙がこぼれ、我が曹操は言った。「僕は誓う、50年後の君を今と変わらず愛している、と！」。じゃ、それ。

飯田　実際の歴史では韓玄が中原制覇なんて不可能なんだけど、やろうと思えばできるじゃん。そういった、歴史を自分の手で塗り変えられる魅力もあるわけでしょ、歴史シミュレーションには。じゃあ、魏蜀呉の武将の強さを同じにすればいいのかっていうとそれも違う。むしろ逆。より史実に近いリアルな環境設定をしなくちゃいけない。でなきゃ歴史を変えられたとしても満足できないでしょ。

米田　歴史シミュレーションって、けっきょくそのへんのバランスが命なんですよね。自由度が高すぎてなんでもアリでもやる気にならないし、史実どおりにガチガチなのも問題だし。その点『三國志Ⅱ』は、かなり練られていて、ていねいに作られていると思います。

『三國志Ⅲ』はこうするべし

飯田　じゃあ『三國志Ⅲ』の話をしようか。『Ⅲ』ではああしてほしい、こうしてほしいって。

米田　そうだなぁ。もし出るとしたら、僕は戦闘シーンをもうちょっと改善してほしいですね。攻め込まれたときに、恐怖を覚えるぐらいの感覚がほしい。あと、『Ⅱ』では知力の高い武将があまり活躍できなかったのが残念だったかな。

飯田　そうだね。そのへんはオレも感じたな。

米田　知力の高い武将のメリットって伏兵に引っ掛からないことぐらいでしたからね。周瑜はとくにかわいそうだったな。キャラクターを大事にするのなら、そこらへんをもっと考慮してほしかった。

飯田　内政に関しても、武将の数が多ければ、それでなんとかなったもんな。オレはね、隣国に攻め込むときなんかに地形の影響を入れてほしいね。たとえばさ、山を越えて戦争を仕掛けるときは、何割か兵士が減っているとかさ。蜀のほうなんか山ばっかりだから、兵士を1万人連れていっても、そのまま1万人がたどり着くわけじゃないでしょ、実際は。

米田　『ジンギスカン』のヘックス戦はそうでしたよ。でも、あのシステムはあんまり好きじゃないな。

飯田　あれは攻め込んだあとじゃん。攻め込む前にそういうのがほしいんだよ。

米田　それからこれは光栄の歴史シミュレーション全般にいえることだけど、必ず内政をしなくちゃならないっていうのは、もうそろそろやめてもいいんじゃないかと。たとえば、システムソフトの『天下統一』なんかは、内政より戦争に重点が置かれているでしょう。

今回の話題に上がったゲーム

三国志列伝 乱世の英雄たち
セガ



➡戦略から戦闘まで、画面がすべてノーヘックスという美しいマップ画面が魅力。行軍中に敵軍に出会うと野戦になるなど、多彩な戦闘が楽しめるのも特徴のひとつだ。



三国志 英傑天下に臨む
ナグザット

⬅CD-ROMの大容量を活かした美しいビジュアルシーンは必見もの。コマンドや能力値の種類は多いが、システムがわかりやすいので初心者でも楽しめる。内政より戦争がポイント。

飯田　でも光栄には光栄のパターンってのがあってさ、内政、外交、戦争、復興を繰り返すパターンなんだけど、これはいいと思うんだよね。これが光栄のゲームスタイルなんだって感じで。

米田　それはわかるけど、全部がそういうパターンでなくても……。

飯田　光栄のシリーズって、パラメーターがちょっと違うだけであとはみんな同じだっていう奴がいるじゃない。でもプレーヤーとしてはさ、つねに正しいパラメーターを持ったキャラクターで遊びたいわけでしょ。まあ、正しいパラメーターなんて厳密にはないんだけど、オレたちが勝手にこうだと思い込んでるパラメーターがさ。光栄の場合は基本的に、そこをとことんまで追究すべきだと思うんだよ。実際『Ⅰ』から『Ⅱ』になって、史記なり演義なりにかなり近づけた作りになってるじゃない。

米田　うーん。でもパラメーターなって、これ以上いじってもあんまり意味ないような気もするなぁ。

飯田　そう？　たとえばパラメーターって最高値が100じゃん。あれをさ、呂布だけ武力を150にしたり、孔明だけ知力を150にしてもいいんじゃないの。

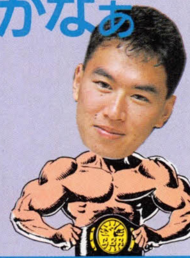
米田　いや、最高値は100にしてくれたほうが親切ですよ。セガの『三国志列伝』やカプコンの『天地を喰らうⅡ』なんかが最高値を変えていたけれど、ただ比較しにくいだけでしたからね。野球ゲームでいうところの『ファミスタ』といっしょで、操作方法なんかもすべてのメーカーが統一してくれたほうがやりやすいと思いますけど。

飯田　それは違うでしょ。操作方法はともかく、右へ習え的になんでもかんでも合わせちゃうのはどうかと思うよ。メーカーの姿勢としてさ。だとしたら『ファミスタ』が進歩しなきゃ、ほかの野球ゲームも進歩しないことになっちゃうじゃん。ほかのメーカーが三国志をテーマにしたゲームを出すんだったら、光栄がビックリするようなものを作ってほしいね。オレは。これは、ほかならぬ光栄にもいえることなんだけどさ。

米田　そうですね。この分野で光栄を超えることができるのは、けっきょく光栄だけだと思うんですよ。初めて光栄のゲームに出会ったときのような感動を、もう一度味わいたいですね。次回作では。

『三国志』を大河ドラマでやってくれないかなぁ

光栄の歴史シミュレーションゲームは、ひとりひとりの武将をすごく大事にしてくれているところが好きだな。ただ、この『スーパー三國志Ⅱ』では、ぼくの大好きな荀彧や諸葛亮、魯粛、陸遜といった名軍師たちが、いまいち活躍してくれないんだよね。次回作があるとしたら、そこを改良してほしいな。



カニクリームコロッケ
米田 崇

THE SELECTION
Since 1991
We, Famicom Tsushin, recommended this game as an excellent work which won't fail your expectation.

期待の新作
ザ・セレクション

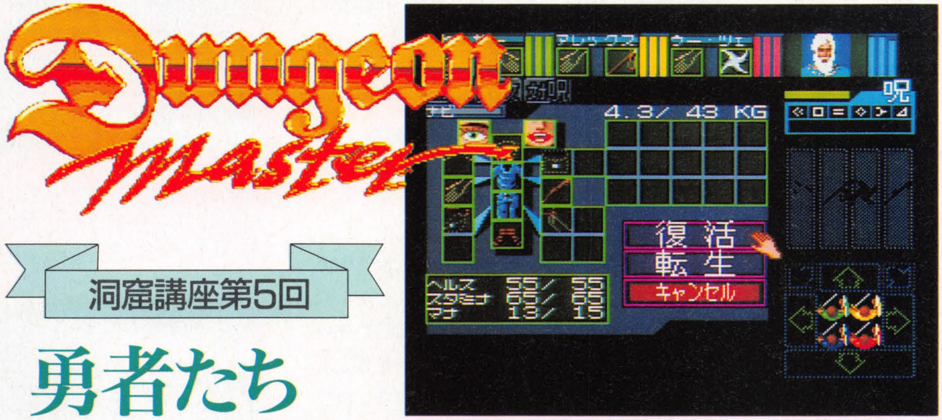
"期待の新作 ザ・セレクション"は、"WEEKLY TOP30期待の新作"のデータに基づいて、編集部が独自に選んだ注目ソフトを紹介するコーナーです。

パーティーの組みかたは全部で1万2千950とおり!

■ダンジョンマスター
■スーパーファミコン
■ビクター音楽産業
■11月発売　9800円
■バックアップカートリッジ
■8メガ

『ダンジョンマスター』は、基本的には4人のキャラクターでパーティーを編成して冒険をするゲームである。今回は、パーティーの編成について説明する。

文：田原誠山



洞窟講座第5回

勇者たち

前回紹介した24人の勇者のなかから誰と誰を選び、どのようなパーティーを編成すればよいのか？——愛想のない答えかたをすれば、好きなキャラクターを選んで勝手にパーティーを組めばよい。

『ダンジョンマスター』は、どのような編成のパーティーであろうとクリアーすることができるゲームである。パーティーは4人編成が基本だが、極端な例を出せば、ひとりの勇者だけでもクリアーは可能なのだ。

むろん、メンバーの顔ぶれによってダンジョン内の冒険が楽になることは考えられるし、またその逆もありうる。ヘルスの値は高いにこしたことはないし、マナだってないよりはあったほうが有利だ。

しかし、ここでは能力値の違いを無視して、顔の好みや名前から受ける印象だけを基準にパーティーを編成することを勧めたい。能力値を重視してバランスのとれたパーティーを編成することにも魅力はあるが、自分だけのユニークなパーティーのほうが、より愛着がわくものだから。



⬆パーティーは2列縦隊で行儀よくダンジョン内を冒険する。

復活と転生の異同

勇者をパーティーに加えるには復活と転生のふたつの方法がある。鏡に閉じ込められた勇者を生き返らせるという点ではどちらも同じだが、生き返ったときの状態に違いがある。復活させた場合、勇者は生前と同じ能力値と経験値をもって生き返る。一方、転生させた場合は、能力値はそのままだが経験値がゼロの状態で生き返ることになる。つまり、転生よりも復活のほうが有利な状態で生き返るのだ。しかし、転生にはレベルアップの効率がよいという利点がある。長い目で見れば、転生は復活より賢い選択と言えそうだ。





⬅再生させると勇者の名前を変えることもできる。名前は5文字まで。

洞窟冒険隊、5つのサンプル

1 standard

能力値を重視したバランス型パーティー、その1。モンスターとの肉弾戦は典型的な戦士タイプのハルクとレイラが受け持ち、僧侶タイプのイライジャと魔術士タイプのナビが後列を固める。どのメンバーもその道のスペシャリストというパーティーだ。



2 orthodox



能力値を重視したバランス型パーティー、その2。1のスタンダードタイプがスペシャリスト集団なのに対し、このパーティーは万能選手の集まりといえる。男ばかりなのでむさくるしいかもしれないが、かなりの安定感を持ったパーティーだ。

3 not human being

人間以外の勇者を集めたパーティー。外見がハデなので、見ていて飽きがこない。ダルー、ヒッサーが戦士タイプ、ウーフが僧侶タイプ、そしてゴスモグが魔術士タイプと、バランスもなかなか。こいつらなら、醜いモンスターの肉でも平気で食べられるだろう。



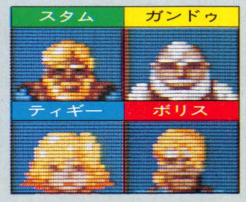
4 moving harem



美女のなかに男がひとり。リンフラスに感情移入してしまえば、恐怖のダンジョンがハーレムとなる!?　ソンヤ、ウー・ツェ、シーラは好みじゃないって人は、チャニ、レイラ、そしてアジジあたりを使ったパーティーを組むべし。リンフラスのスタミナに注意。

5 petit

プチな人だけを集めたパーティー。しかし洞窟冒険隊としての実力はなかなかのもので、スタムは一流の戦士だし、ティギーの魔術士としての素質も注目に値する。さらに、体が小さいから食料も少なくてすむ……というわけにはいかないが。



最新ゲーム大紹介

Coming Soon



ONE POINT

中国4000年の歴史を持つ気功術の要素を取り入れたパズルゲーム。思考力と指先が必要だ。

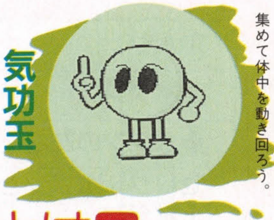
気功法がパズルになった
秘伝陰陽気功法　華佗

GB ゲームボーイ	アクションパズル	カートリッジ
	ヨネザワＰＲ21　11月22日発売　3500円 込	512キロ

ここ数年ブームになっている気功法をモチーフにしたアクションパズルゲーム。三國志にも登場する中国の伝説の医師である華佗の気によって作られた気功玉を操作して、人体に取りついた邪鬼玉を取り除いていくことがゲームの目的。気功玉は陰の邪鬼玉を取ると黒く、陽の邪鬼玉を取ると白くなる。マップ全体にも黒や白の矢印があり、同じ色だと反撥し、違う色だと吸引する。この性質を利用して気功玉をジャンプさせ、制限時間内に邪鬼玉をすべて取り、出口から出ると面クリアーとなる。

気のパワーが主人公なのだ!

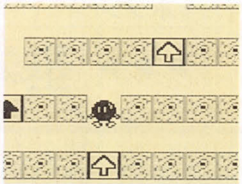
ゲームの主人公は華佗の気によって作られた気功玉。この気功玉を操り、邪鬼王の分身の邪鬼玉を人体から取り除いていく。全部の邪鬼玉を取り除き、脱出すると面クリアーで、次の面へ進める。



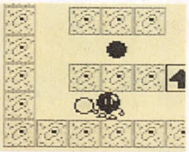
⬅これが気功玉。邪鬼玉を集めて体中を動き回ろう。

陰と陽の性質とは?

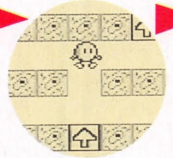
陰と陽は、磁石におけるＮ極とＳ極みたいなもの。同じものどうしは反撥し、違うものどうしは引き付け合う。邪鬼玉を取ることで気功玉を陰や陽にも変化させ、反撥を利用してゲームを進めよう。



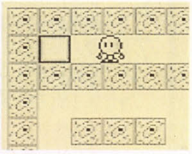
⬅陰の状態だと白い矢印に引かれ高いジャンプが不可。



⬆邪鬼玉を取って、陽の気功玉へ変化させよう。



⬆これで反撥を利用し、高いジャンプが可能になった。



⬆こうして最上段にある出口に到達することができた。

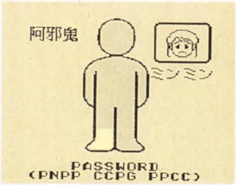
5人の少女を救うのだ

5人の邪鬼王は、それぞれ少女の体のなかに自分の分身である邪鬼玉をばらまいている。気功玉を操るプレーヤーは、それぞれの少女の体のなかに入り、邪鬼玉を取っていく。すべての邪鬼玉を取ると面クリアーとなり、少女の体の10分の１が健康に戻る。10面クリアーするとひとりの少女を健康に戻すことができ、出現した邪鬼王をマンダラのなかに封印することができる。５人の邪鬼王をすべて封印すればゲームクリアーだ。

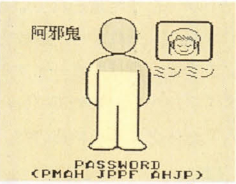


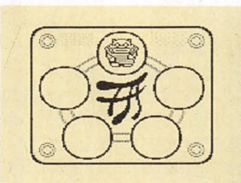
⬆５人の少女を救うのがゲームの目的。

⬅まず一面をクリアー。少女の体の10分の一が健康に。



⬅面をクリアーしていくと健康状態が回復していく。



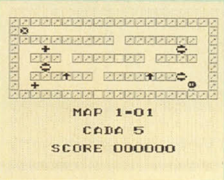


邪鬼玉を封印

全50面のバラエティーに富んだステージ

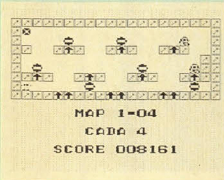
全50面のなかには、どの順序で邪鬼玉を取っていくかを考えるパズル面だけでなく、出現する敵キャラをかわしながら邪鬼玉を集めていくアクション重視の面、ワープなどのしかけが設置されている面など、いろいろなバリエーションのものがあるぞ。

思考力重視



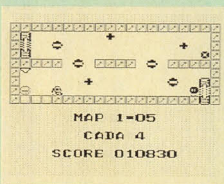
⬅どの順序で邪鬼玉を取っていくかを考えればいい。純粋な思考パズルの面。

アクション重視

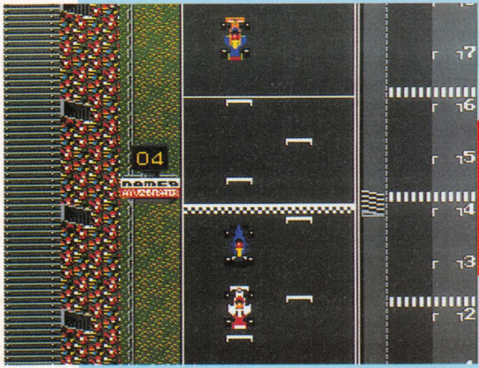


⬅敵キャラが登場し、プレーヤーの邪魔をする。制限時間までに突破しなければ。

トリックがある



⬅ワープゾーンや、それを起動させるためのスイッチが隠されている面もあるぞ。



ONE POINT

ファミコン版同様、他車との接触判定がない。よって、もっとも的確なラインでの走行が可能。

世界の果てまで突っ走れ

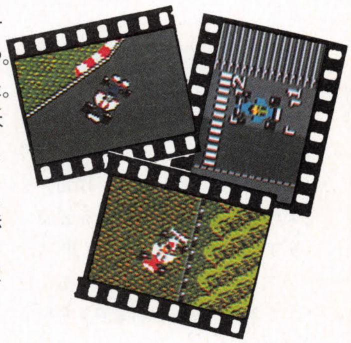
ワールドサーキット

PC PCエンジン	アクション	Huカード
	ナムコ　発売中　5800円	2メガ

ファミコン版『ファミリーサーキット'91』を発売中のナムコから、PCエンジン版『ワールドサーキット』が登場する。ちなみに『ワールドサーキット』は、元祖『ファミリーサーキット』の移植版になっている。『ファミサ』といえば、万人が楽しめる名作レースゲームとして有名だよね。つまり『ファミサ』のいいところを残しつつ、よりパワーアップしたのが『ワールドサーキット』というわけだ。ほどよくリアルで、適度に簡略化されたゲームシステムは、さすがナムコっ！ってかんじなのだ。

いろーんなところがパワーアップしたのだ

『ワールドサーキット』がパワーアップしている点は、以下の3つ。①セッティングがシビアになった。②コースレイアウトが以前より本物に近くなった。③メインとなるモードがふたつ用意されている。という点だ。それから、操作方法はいままでどおりのオートマチックタイプだから、初めてプレーする人でもスグに楽しめるのだ。



【セッティングが細分化】

最高速重視のセッティングにするとマシンが壊れやすくなるのは、もはや常識だ。『ワールドサーキット』でも、最高速を重視したセッティングにすると、クラッシュ即リタイア！　なんて落とし穴に落ちる危険性があるのだ。とにかく速けりゃいい、ってセッティングは、もはや通用しないのだ。

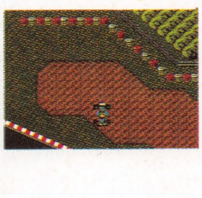


⬅自分好みのマシンを作ることができる。オー、グレート！

【コースレイアウトが本格的】



コース幅の広狭が実物に近くなったぞ。また、コース外にはタイヤバリアやサンドトラップなども配置されたのだ。



砂もある

⬅砂地では、タイヤが空回りするのだ。

Ⅰボタン	アクセル
Ⅱボタン	ブレーキ
✚ボタンの左右	ハンドル
セレクトボタンとⅠボタン	バック走行
✚ボタンの左右とⅠボタン	スピンターン

▶▶▶ 基本操作 ◀◀◀

とにかく速く走れ！

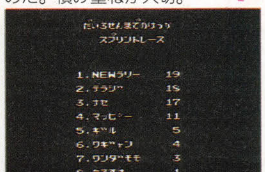
タイムアタックモードでは、どんな走りかたをしてもマシンが壊れることはない。最高速重視のセッティングで、友だちとベストラップを競い合うのが楽しいのだ。F1の予選ぽくね。



⬆ショートカットしても、マシンが壊れる心配はない。ガシガシいけ。

とにかく点を稼げ！

一方、スプリントレースは、F1の本戦感覚。コンピューターレーサーを相手に、複数のレースに参加。もっともポイントを稼いだレーサーがチャンピオンになるのだ。積み重ねが大切。



⬆レース終了後、いままでの合計ポイントとパスワードが表示される。

©(株)ゲームスタジオ／(株)ナムコ

ワールドサーキットの世界にようこそ

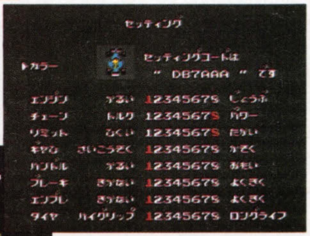
ゲームモードは全部で5つ用意されている。そのうちセッティングは、走行前の下順備。また、フリープラクティスとタイムアタックは、ライバルカーのいない練習モード。スプリントレースと耐久レースは、ライバルよりも速く走ることを目的とする本格的レースモードだ。よって、コースに応じてセッティングを変更し、練習走行でコースの特徴をつかみ、本戦出場！　なーんてプロセスを楽しむこともできるのだ。



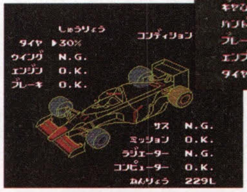
モードは5つ

[1 セッティング]

ボディーカラーは16タイプのなかから選択。ほかの項目は8段階に調節可能。セッティングコードをメモしておけば、過去のセッティングを一発で呼び出すことができるぞ。



バランスが大切なのだ



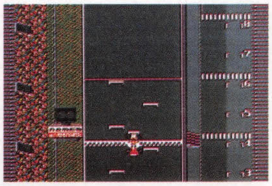
⬆最高速重視のセッティングだ。速いが耐久力はないぞ。

⬅セッティングが悪いと、すぐにボロボロになってしまうのだ。

練習走行でドライビングテクニックを磨け

[2 フリープラクティス]

プレーヤーのマシン1台だけで個人練習をするモード。実戦同様、むちゃな走りをすれば、マシンは故障してしまうぞ。実戦へ向けてセッティングを見直すモードでもあるのだ。



⬅ライバルはいないのだ。

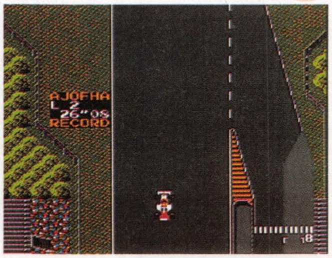


➡フリープラクティスと、タイムアタックで選べる全14コースだ。



⬅コースの形状を覚えて、ムダのない走行ラインを体で覚えるのだ。

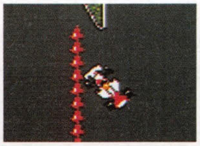
[3 タイムアタック]



⬆コースレコードは、ピットボードに表示される。コンマ1秒でも短縮できればうれしいのだ。

壊れないマシン!?

『ワールドサーキット』のウリでもあるタイムアタックモード。絶対に壊れない夢のマシンで、誰にも抜けないコースレコードを叩き出すのだ！　とにかく走れ。

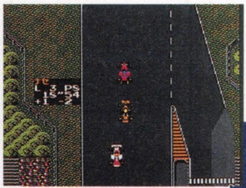


⬅激突してもへーき。

メインとなるレースモードがふたつ!!

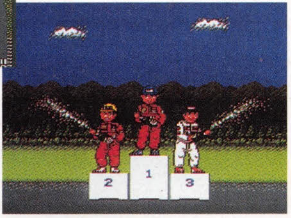
[4 スプリントレース]

世界が相手



⬆ピットボードには、1周まえのデータが表示されるのだ。

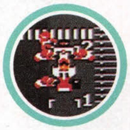
スプリントレースには、難易度の低いほうからノービス、ジャパン、ワールドの3つのクラスがあるぞ。ライバルのマシンは全部で7台だ。



➡3位以内に入賞すれば、表彰台のグラフィックが拝める。ワールドチャンピオンになると、エンディングもあるぞ。

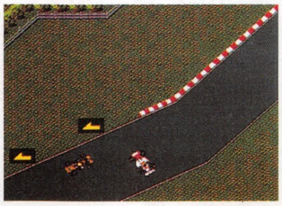
[5 耐久レース]





別名、エンデュランスレース。同一コースを何周もするので、壊れにくいセッティングでなければならない。給油のタイミングにも注意が必要だ。

根気と根性



⬅タイヤが摩耗したら、交換すること。スピンの原因になるからね。



➡10個のレースから、好きなのを選ぼう。



ONE POINT

待望のスーパーCD・ROM²対応ソフト第1弾。より快適な環境でゲームが楽しめるのだ。

PCエンジン | RPG | スーパーCD・ROM²
ハドソン　10月25日発売　6800円

ドラスレシリーズ最新作
ドラゴンスレイヤー英雄伝説

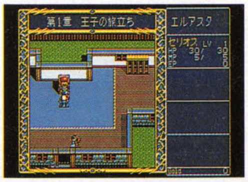
ドラゴンスレイヤーといえば、もともとパソコンで大ヒットしたゲームだ。パソコン版のシリーズ初期のものは、わりとパズルゲームの要素が強かった。そして、だんだんとシリーズを重ねていくうちに、ゲーム自体を変化させていったのだ。

そして、シリーズ最新作『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』だ。これは、ちまたで話題になっているスーパーCD・ROM²で発売だ。だからアニメーションでバリバリ動くビジュアルシーンや、CD音源からの迫力ある音楽が、十二分に堪能できるぞ。

ゲームのまえにキャラクターを知っておこう

RPGには主人公を始め、登場人物が多い。この登場人物を無視してゲームを始めると、話のなかで名前が出てきてもわからなくなり、ゲーム自体が楽しめない。

このゲームでは、オープニングでおもな登場人物と、その声優の紹介をしてくれる。もちろん、流れるようなアニメーションとCDの迫力ある音楽もあるのだ。でも、説明書はちゃんと読もうね。



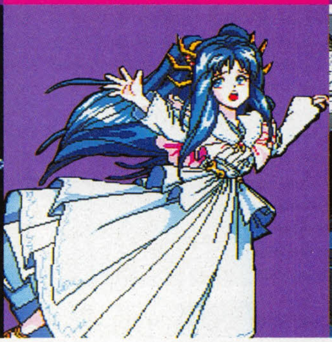
⬅キャラクターが、CDの音で話をするのだ。

セリオス



ファーレーン国の、アスエル国王の息子。6歳のとき、怪物の襲来によって父、アスエルを失う。16歳の誕生日に王位を継承するまで、エルアスタの町で養育されることになった。ゲームで登場するセリオスは、16歳の誕生日の2ヵ月まえ。

ディーナ



ソルディスという王国の姫君。主人公セリオスの許嫁である。ファーレーン国の国王アスエルの側近アクダムに連れさられ、奴隷商人に売られてしまう。このことは、まだセリオスに知らされておらず、のちに知ることとなる。このゲームのヒロインであり、ストーリー上重要な役割をはたすであろう。

アクダム



怪物がファーレーン王国の城に攻めこんだとき、アスエル王の最期を見とったという、唯一の人物である。アスエル王の側近という立場から、王としての政務をすべて自分がすると宣言。事実上、ファーレーン王国を乗っ取ったことになる。そして、いずれはこの世界すべてを手中におさめようとしているのだ。

便利な機能を使って戦闘をラクに！

このゲームには、オートバトルという、便利な機能がついている。これをオンにすると、通常の攻撃、魔法の攻撃、アイテムでの体力回復をするかどうか設定できる。この設定は、仲間全員を同じにしたり、ひとりひとり別々にしたりできる。こういった機能は、オートバトルの設定をONにしたときに有効だ。

オートバトル

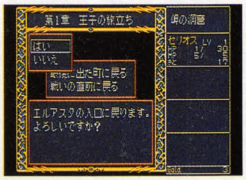


⬇オートバトルをオフにすれば、ひとりひとりの操作をすべてやるのだ。



⬇オートバトルをオンにすれば、戦闘がすべて自動になるぞ。

負けたときは…

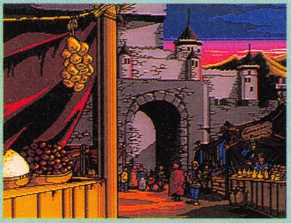


戦闘に負けてしまったときは、戦闘をもう一度やり直すか、最後に出た町にもどるかが選択できる。戦闘をやり直すと、ステータスは戦闘のまえと同じ状態にもどる。最後に出た町にもどると、ステータスはそのままで、最後に出た町からやりなおし。どれを選んでもそんなに損はしないけど、考えてから選ぶのだ。

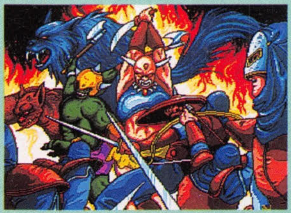
©1991 HUDSON SOFT ©1989, 1990 FALCOM

プロローグ〜英雄伝説の始まり〜

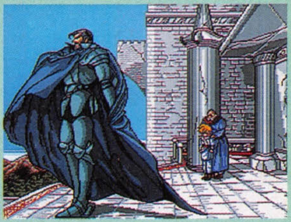
はるか昔、いや、もしかしたら遠い未来のことかもしれない……。"イセルハーサ"と呼ばれる豊かな自然に恵まれた世界があり、その恩恵を受けて生活する人々が住んでいた。その世界は大小いくつもの島々、大陸、そしてそれらをとりまく青く美しい海によって形成されている。その世界のほぼ中央に位置するロンウォール島とサースアイ島から、最初の舞台となるファーレーン王国はなりたっていた。その国は、貧しい国ではあるが、心優しいアスエル王のもと、平和な日々をすごしていた。



ところがある晩、予告なしの異変が首都ルディアを襲った。モンスターたちが大挙して城に攻め込んできたのだ。なぜかモンスターたちはたやすく城に入り込み、国王アスエルを殺害してしまう。



王の最期を見とったという側近アクダムは、王の代わりに政務を行なうと宣言。当時6歳のセリオス王子を、16歳の誕生日をむかえるまでサースアイ島、エルアスタの町で養育することになった。



それから10年の歳月が流れた……

アスエル王が殺され、世継ぎの王子セリオスがサースアイ島のエルアスタに送られてから10年。王位が継承される16歳の誕生日まであと2ヵ月にせまったある日……。

いつものように、じいやから勉強を教えてもらうはずだった。が、じいやが目をはなした隙に、セリオスは部屋を抜け出してしまう。そして、町の外に出ようとし、衛兵に注意されてしまう。だが、まえにこっそり作らせていた抜け道から町の外に出た。町の外に出たセリオスは、すぐ近くにある岬の洞窟へ入ってみることにした。しかし、そこでフクロウの大群に襲われ、しかたなく町へ戻ることに。その夜、突然町に怪物の大群が押し寄せてきた。セリオスはじいやに導かれ、秘密の通路から脱出。ルディアの町に助けを求めに行くのであった。



⬆16歳の誕生日を2ヵ月後にひかえているというのに、町の外に出ようとするセリオス。しかし、衛兵に見つかってしまい、外に出ることはできなかった。あきらめて帰るかと思ったが……。



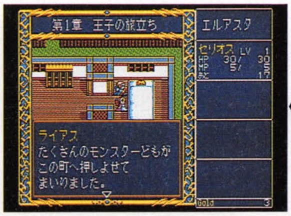
⬆しかし、あらかじめ作っておいた抜け道から外に出てしまうのであった。これで自由に町の外へ出ていける。



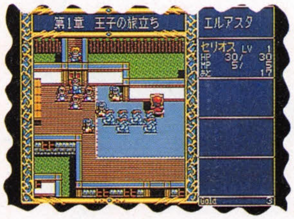
⬆さっそく、近くにある岬の洞窟へ。なかに入ると、フクロウの群れが！　貧弱な装備だけど、戦うしかない。



⬆しかし、こんな強敵相手に勝てるわけがない。これ以上戦ってもしょうがないから、とりあえず町に帰ろう。



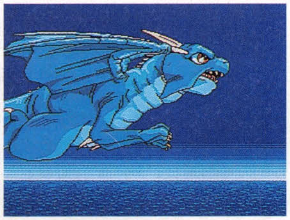
⬆城に帰り寝ていると、突然、待女に起こされる。10年まえと同じように、怪物の集団が町に攻めてきたのだ！



⬆怪物が襲ってきても、この町には衛兵が3人しかいない。せめてセリオスだけでも逃がそうと、秘密の通路へ。

ビジュアルシーンに酔いまくれ！

CD・ROM²のゲームは、アニメーションでバリバリ動くものが多いっていうのは、前にも書いたよね。このゲームでも、とくにオープニングの演出がすごいのだ。CD・ROM²よりもさらにすごいスーパーCD・ROM²で、テレビのアニメ番組を見ているような感覚なのだ。



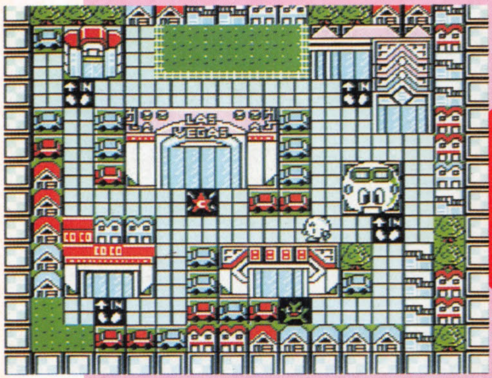
⬆ちょっと写真じゃわかりにくいけど、とにかくよく動くのだ。楽しいぞ。



⬆キャラクターひとりひとりの紹介でもやっぱり、やたらと動く。



⬆テレビのアニメ番組を見ているような、動きの軽やかさだ。



ONE POINT
目的はパチンコを銀河系中に広め、ぼるぞーを捕まえること。ストーリー重視のゲームだ。

4作目がついに登場
パチ夫くん4

FC ファミコン	パチンコ・シミュレーション	バックアップカートリッジ
	ココナッツジャパン　11月15日発売　8800円	4メガ

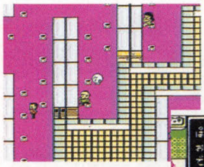
待ちに待った『パチ夫くん』シリーズの4作目が登場。パチンコ星最大の文化、パチンコを銀河系中に広めることが目的のパチンコ・シミュレーション・ゲーム。ステージは過去、現在、未来と進んでいく。ステージクリアー方式で、その時代に応じた全体マップの背景やパチンコ台がデザインされているのだ。

また、初めてパチンコゲームをプレーする人のために、クギの見かたを教えてくれる指南モードもついているぞ。もちろんパチンコ専用コントローラーも使用可能なのだ!!

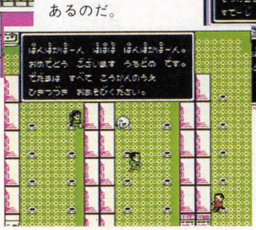
ステージは3部構成だ

このゲームは、過去、現在、未来の順にステージが進む3部構成になっている。それぞれの世界にはいくつかの店があり、その店で決められた数だけ台を打ち止めると、その店をクリアーできる。すべての店をクリアーすると、次の世界に行けるのだ。

なにはともあれ、このゲームの目玉は、なんといってもパチンコ台だぞ。過去ではハンドルが手打ちの昭和30年代型パチンコ台が登場したり、現在ではいま現在、パチンコ店に置いてある人気機種のパチンコ台なども登場する。いますぐパチンコ店へゴーゴー!?



⬅店のなかには、いろいろなパチンコ台があるぞ。なかには、隠し通路がある店もあるのだ。



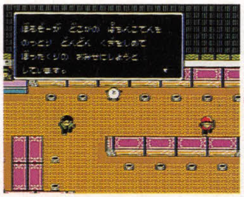
➡ヤッター!! 打ち止め!! その店で決められた数だけ台を打ち止めると、その店をクリアーできるぞ。一台一台に集中しろ!!



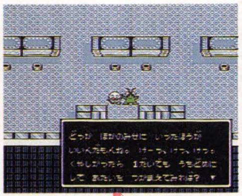
⬆やっとのことでしりうすをクリアーした。パチンコに必要なのは粘りとガンバリだぞ。気合を入れてさあ、いこー。

ぼるぞーを探せ

ゲームを進めていくと、ところどころで緊急ニュースが入ってくるぞ。なにやら、ぼるぞーというやつが、どこかのパチンコ店のすべての台のクギをシメて、乗っ取りをたくらんでいるらしい。早くぼるぞーのいるパチンコ店を探して、ヤツを捕まえよう。こいつは仲間を引き連れて何度も登場するぞ。必ず全員捕まえろ!!

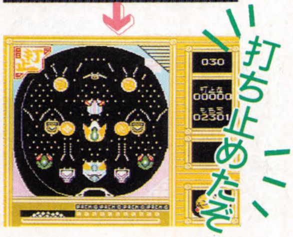


➡全体マップでぼるぞーがどこにいるのか探せ!!



⬅一台だけ打ち止めれば、捕まえることができるぞ。

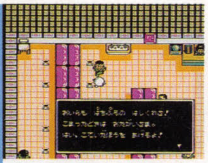




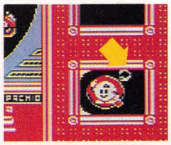
いろいろな客と話すことが大切

店のなかに入ったら、まずほかの客と話そう。ゲームに関するいろいろなヒントをくれるぞ。中にはばねの調整をしてくれる人やりーちめを教えてくれる人、また『パチ夫くん3』で好評だった固定台の方法を教えてくれちゃう人とかもいるのだ。これはありがたいぞ。早くパチンコで遊びたい、という気持ちもわからなくはないが、まずはこの人たちを探したほうが、後の展開がグッとラクになる。はようその人たちを探せー。

固定



⬆やはり、持つべきものはパチンコ仲間だよなー。

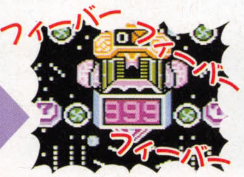


⬆Aボタンを押さなくても勝手に玉を打ってくれるから、すっげーラク。

りーちめ

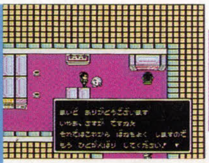


⬆これを教えてもらうと、大当たりの確率が高くなる。



⬆やったぜ!! 16番台フィーバー!! フィーバー!!

ばね



⬆これを覚えると、玉の軌道がよくなるのだ。



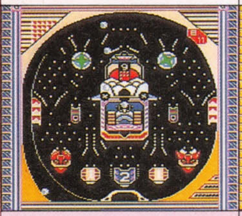
⬆玉の軌道がよくなったので、狙いたいところに正確に打てるぞ。

たくさんあるぞパチンコ台

パチンコゲームのメインともなるパチンコ台の紹介だ。とくにヒコーキ台は、すべての機種が8回継続から15回継続に変わっぞ!!

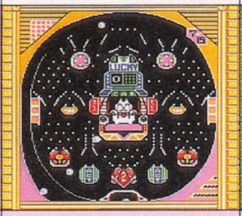
ヒコーキ台

すちーむぼーと



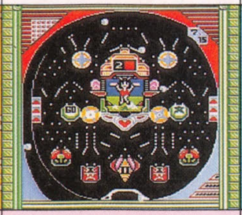
ふつうのパチンコ店でよくみかけるヒコーキタイプの台。Vに入賞すると、15回継続だ。

らっきーきゃっと



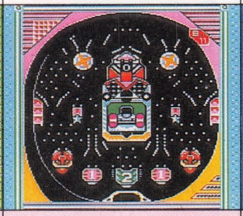
この台は、まん中の2チャッカーの上のクギが開いているほど、よい台といえるぞ。

ばにーがーる



役物のバニーガールがなかなかかわいいぞ。パンクがほとんどなく、1回のVで1500発の出玉。

ういりー



1チャッカーの上の命クギが開いて、その上のハカマの4〜6本目がシマっている台を探せ。

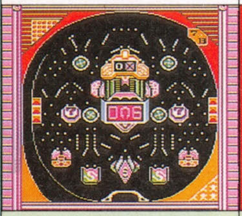
わがままおやじ



役物が『サザエさん』に出てくる波平にそっくりだ。でも、こっちのほうが毛が多いみたい。

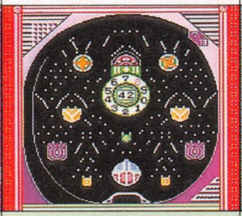
セブン台

じゃぱんかっぷ



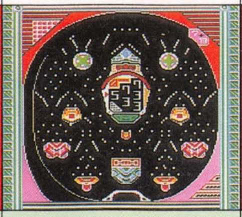
今現在、本物のパチンコ店で大人気のダービーにそっくりのパチンコ台なのだ。

るーれっとせぶん



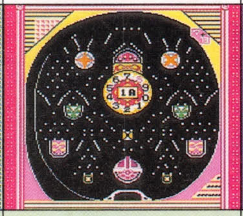
この台は、まん中のふたつの数字と、そのまわりを回っている数字がそろうとフィーバーだぞ。

えきさいと



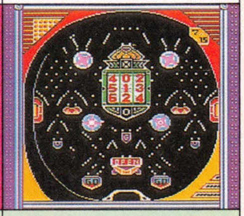
3と5と7の3つの数しかないが、すべての数字がそろわないとフィーバーしないのだ。

たいむしょっく



この台も、るーれっとせぶんと似たような台だ。数字のほかにアルファベットもあるぞ。

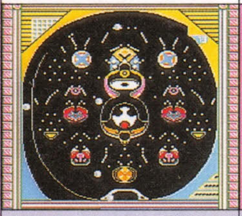
えぐざす



5年くらい昔に、どこのパチンコ店でもあったフィーバーミラクルに似ている台だぞ。

一発台

ぎゃっつびー



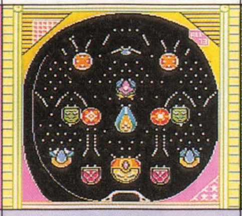
まん中で回転している3つの穴の内、赤い穴に入るとフィーバーするぞ。

ほっぷすてっぷ



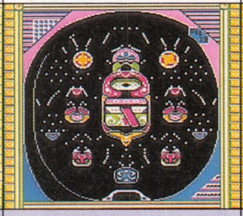
役物は左右に動くすべり台。すべり台は中央で一瞬止まるので、ちょっとは親切だぞ。

ちゅーりっぷ



中央の3つ並んだチューリップの、一番上に入るとフィーバー。パンクが多いから注意。

はいじゃんぷ



ほっぷすてっぷによく似た一発台。ピンク色のすべり台が、ちょっとエッチ……!?

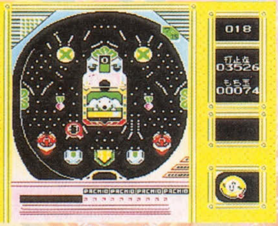
じゃすと



一発台の基本は、Vに入賞したらハンドルをいっぱいに回して、玉をもっとも強く打つことだ。

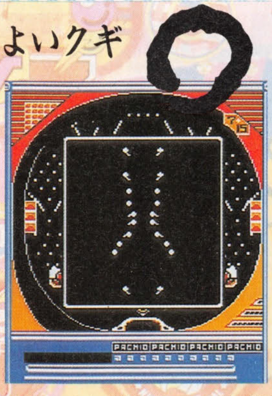
台を選んだらまずクギを見るのだ!!

台を選んだら、なにはともあれ、まずはクギを見ることが大切だぞ。ヒコーキ台では、1チャッカーの上にあるハカマのクギを見て、右の写真にあるよいクギのように、上から4〜6本目のクギが、内側にしまっているほうが、良い台といえる。逆に、右のわるいクギの例みたいに、クギがこんなに開いていたら左右に玉がぶれてしまって、1チャッカーに入ることがなかなか困難だぞ!!



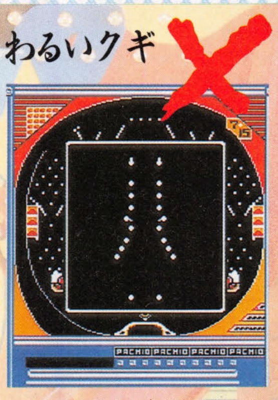
⬆『パチ夫くん』シリーズでは、すっかりおなじみの虫めがね。これで、見たい場所のクギを見られるのだ。

よいクギ

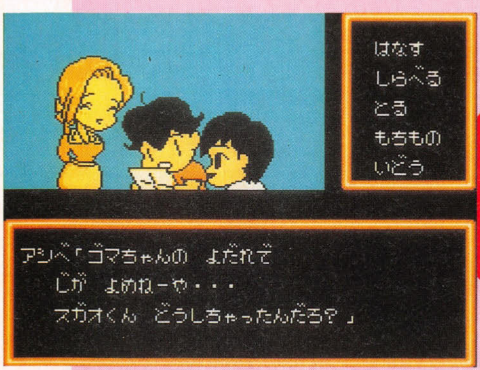


⬆ヒコーキ台の場合は、ここのクギだけを見ればオーケー。こんな台をみつけたら、迷わずその台を選ぶべし。

わるいクギ



⬆こりゃーひどい。こんな台は、迷わずにパスしたほうがよい。もしも打ち止められたら、500ガバスやるぞ……!?



ONE POINT

原作そのままの登場人物たちと登場アザラシ。難易度も高くないので、ほのぼのと楽しめる。

FC ファミコン	アドベンチャー	バックアップカートリッジ
	タカラ　11月15日発売　6980円	2メガ

はやくスガオ君に会いたい

少年アシベ　ネパール大冒険の巻

かわいいゴマちゃんが大人気の漫画『少年アシベ』が、とうとうファミコンのゲームになったのだ。ストーリーはオリジナルなので、『アシベ』を知ってる人でも、知らない人でも楽しめるぞ。もちろん知っていたほうがより楽しめるけれどね。引っ越した友だちを訪ねて、アシベがネパールへ旅立つというストーリー。とにかくいっしょにいるゴマちゃんがかわいいのだ。話しかけると、実際に声をだして、「キュー」と答えてくれるぞ。ゴマちゃん、アシベファンには一見の価値ありのゲームだよ。

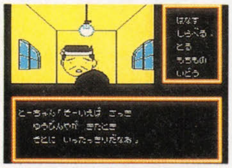
アシベのネパールまでの道のりを紹介

第1章 ゴマちゃんを探せ



⬆まんなかにいるのが、ご存じアシベ。右側にいるのがゆうまで、左がマオちゃん。アシベの友だちなのだ。

一学期が終わって、アシベたちは明日から楽しい夏休み。友だちのゆうまとさっそく遊ぶ約束をしてワクワク気分のアシベ。家に帰ってみると、なんと、ペットのゴマちゃんがいない。どうやら行方不明になったみたいなのだ。



⬅この小屋はゴマちゃんのために、大工の父ちゃんが建ててくれたのだ。



⬅母ちゃんもゴマちゃんのことを心配している。





⬅この電話はゲーム中よく使うって覚えておいてね。

父ちゃんの話によるとゴマちゃんは郵便屋さんのあとについて行ってしまったらしい。困っていたらゆうまからの電話が来て、いっしょに探してくれることになった。

学校



⬅さっきの郵便屋さんだ。でもゴマちゃんのことは知らないって。



➡教室でユミコちゃんに会った。やっぱりゴマちゃんは見てないみたい。



⬅ユミコちゃんのお父さんはユミコちゃんをビデオで撮るのが趣味なの。

ゆうまを迎えに行ったあと、とりあえず学校に探しに行くことにした。まだ何人か残っていたけれど、ゴマちゃんはいないみたいだなあ。

いったん家に戻ってみたけれど、ゴマちゃんはまだ帰ってきてないみたい。でも、マオちゃん家から電話があったそうだ。なにかな？



⬅きれいな外人の女の人がゴマちゃんといるらしい。

セーブのしかた



⬅夏休みの宿題の日記帳を忘れるとこだったよ。

学校の職員室で日記帳をもらうことによって、はじめてセーブができるようになるのだ。持ち物で日記帳を使えばオーケー。

芦屋商事



⬆この派手なビルが芦屋商事。アシベのじいちゃんが社長をしているのだ。

きれいな外人の女の人って、たぶんペッペッペッちゃんのことだろうな。彼女を探して芦屋商事に行ってみたら、ロビーには白鳥さんがいた。



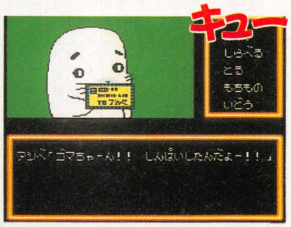
⬅ギャンブル好きな白鳥さんが勝負を挑んできた。



➡白鳥さんが回すコインの裏表を当てれば、情報を教えてもらえるのだ。



⬅ペッペッペッちゃんに会えた。ゴマちゃんの行方を知っているかな？



やったあ！　とうとうゴマちゃんを見つけたぞ。あれ？　なにかを口のとこにくわえているなあ？

©森下裕美・OOP/集英社・TBS・日本映像・日映エージェンシー1991
©TAKARA 1991

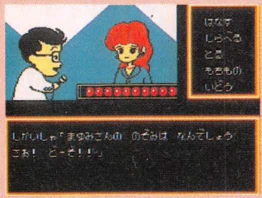
第2章 アシベがんばる!

ゴマちゃんがくわえていたのは、ネパールに引っ越したスガオ君家からの手紙だった。ゴマちゃんのよだれで最後のほうが読めないけど、どうやらスガオ君になにか起こったらしい。心配になったアシベは夏休みを利用して、ネパールに行くことを決心したのだが……。



⬆怒られて、ゴマちゃんも反省の様子。

ああっ天のたすけ!!



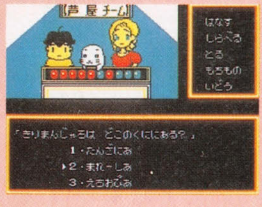
⬆今回の優勝者の女の子。願い事は、かっこいい彼氏がほしいということ。

さあネパールへ行こう！　と思って、父ちゃんに連れていってと頼んだけれど、なかなか承諾してくれない。しつこく頼んだら最後には怒られる始末。そうだよな、外国だもんな。頼みの綱のじいちゃんも忙しくていないし。どうしようかと悩んでいたらたまたまつけたテレビでクイズ番組をやっていた。全問正解でなんでも好きな願いをかなえてくれるらしい。これでネパールに行けるかも!?

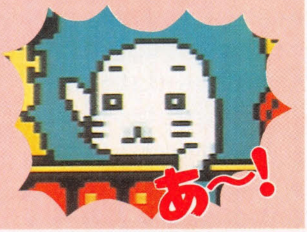
★クイズ 星に願いをに出場!!★


⬅この人たちがクイズの司会者。軽い性格なのだ。

まもなく出場許可証が送られてきたけれど、子供は保護者同伴じゃないとダメみたい。父ちゃんも母ちゃんも忙しいからって断わられたので、ペッペッペッちゃんについてきてもらった。ここでは実際にクイズをするのだ。問題は全部で10問。ところが、最後に意外なアクシデントが待ち受けていた。



⬆クイズは3択。あわてずに答えよう。ネパール行きが、かかってるからね。






⬆クイズは残念だったけど、副賞をくれた。なにかとおもって開けたら人形だった。いらないや。

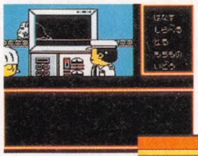


⬆ユミコちゃんが人形をほしがってる話を聞いたので、さっそくユミコちゃんに人形をプレゼントしたら大喜びしてくれた。役に立ってよかったな。

じいちゃんから電話がかかってきた。お得意様のために、ユミコちゃんにあげてしまった人形がほしいそうだ。人形を渡したらアシベがいま一番ほしいネパール行きのチケットと交換してくれるって。


⬅仕様がないからお小遣いをためて人形を買おうかな。

第3章 ネパール大冒険


⬇珍しいせいか飛行機に乗るまえってなんかドキドキするよね。さっきから、ドキドキしっぱなしだなあ。


⬆飛行場で危険物かどうか荷物検査されてしまうゴマちゃんカバン。ばれちゃうかなあ？ドキドキしてきた。

やっとのことでネパールに行けることになったアシベ。搭乗手続きをすませて待っていると、入ってきたのがなんと巨大なゴマちゃん型の飛行機。じいちゃんの自家用機で、趣味でこういう形にしたらしい。嫌がる芦屋商事の人たちも乗せて飛行機は飛び立った。

ええっアザラシって飛行機に乗れないの?

出かける前日、荷物をつめているときに母ちゃんが、ゴマちゃんは飛行機に乗れないんではないかと言った。どうしよう、ゴマちゃんといっしょにネパールに行きたいのになあ……。悩んでいたらいいアイデアを思いついた。ゴマちゃんをカバンに変装させればいいかもしれない。ということでさっそく準備しよう。



⬇これで、誰もこのカバンがゴマちゃんだとは気づくまい。と、ひとりで思っているアシベ君であった。

⬆とりあえず、その辺にある物でなんとかしよう。父ちゃんのハチマキと裁縫道具が見つかったぞ。




⬆随分と和風な造りの飛行機だなあ。宴会まで始まっちゃったよ。

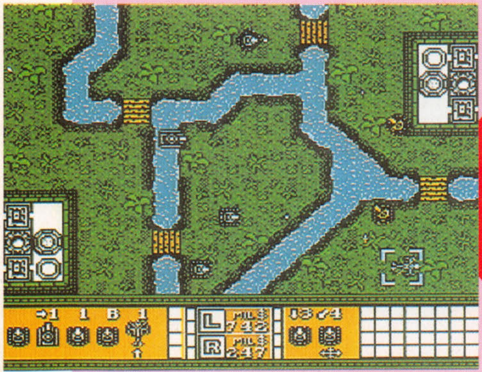
⬇見事に墜落した飛行機。じいちゃんは大事だと思ってないみたい。



外装も変だけど、中身も変なこの飛行機。じつは、怪しげなロボットの自動操縦で飛んでいるのだ。なんか危ないなあ。そして、悪い予感が的中、飛行機は墜落してしまった。アシベの運命やいかに？



はたしてスガオくんに会えるのか?



ONE POINT

指令を出した戦車や戦闘機が実際に移動しながら敵と戦う、リアルタイムの戦闘にドキドキ。

リアルタイムシミュレーションだ

バトルストーム

FC ファミコン	シミュレーション	カートリッジ
	ヨネザワPR21　12月発売　5800円	2メガ

じっくり戦略を立て、相手のウイークポイントをついて攻撃指令を出していたのがこれまでのウォーシミュレーション。同様にじっくり考えていたら、あっさり負けてしまうのが、この『バトルストーム』である。このゲームでは、自軍の兵器に、移動先と攻撃目標の指令を出すと、敵に向かって忠実に移動を開始する。移動している兵器に気を配りながら、瞬時に最高の作戦を立てて、各兵器に指令を出し続けなければならないのだ。あちこちでリアルタイムのバトルが展開されることになるのだ。

指令官は有名人!?

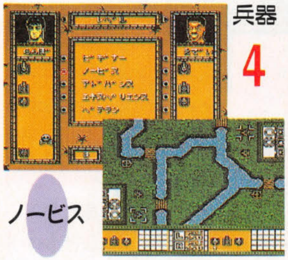
まず5人のなかから指令官キャラを決める。どの顔も映画などで見たことのあるような人ばかりだぞ。好みのキャラを指令官にしたら、次は軍資金を決定する。この金額によって造ることができる兵器の数が異なり、短期戦にも長期戦にもすることができるのだ。



⬆まずは、映画などで有名なキャラクター5人から指令官を選ぼう。

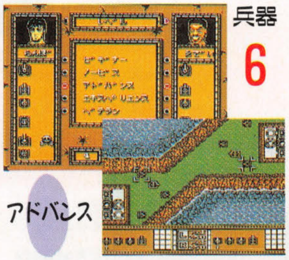
レベルによって兵器が増える

指令官と所持金を決定したら、クラスを選ぶ。クラスはビギナーからベテランまで5つのレベルに分かれ、使用できる兵器の数が増える仕組みになっている。ビギナーでは同時に使用できる兵器はふたつ。兵器は全部で11種類あり、移動速度や射程距離が違う。



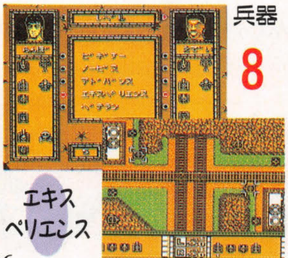
兵器 4

ノービス



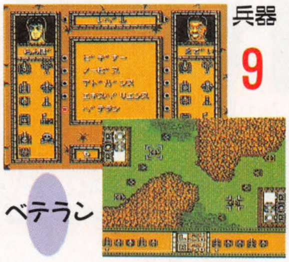
兵器 6

アドバンス



兵器 8

エキスペリエンス

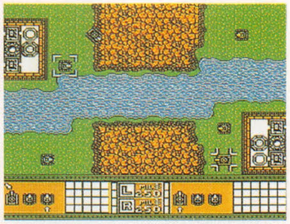


兵器 9

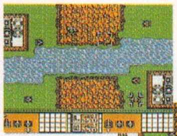
ベテラン

移動先と目標を決めよう

兵器への指令は次の3つの順序で行なう。①指令する兵器を決定する。②移動先を決める。③攻撃する目標を選ぶ。以上を決定すると兵器は決められた移動先に向かって目標を攻撃しながら進んでいく。勝利のポイントは、地形によって最善のルートを決定すること。そのためには小刻みな進路移動を命令することが大切だ。兵器は直線的に進むので、長距離ルートを指示すると山、川など移動困難な場所をとおるはめになり攻略に時間がかかってしまう。攻撃目標を破壊したらすぐにほかの目標を設定することが勝利への条件となる。



⬆移動させる兵器を選ぶ。移動できる兵器には画面左下の兵器の下に⬆が出る。



⬅✚ボタンでカーソルを動かして、兵器の移動先を決定だ。

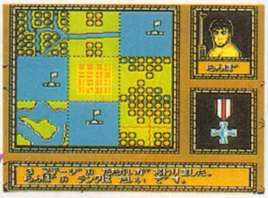


➡次は攻撃目標。画面左下の兵器の上に攻撃目標の数字が出る。

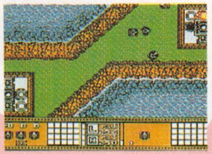
目的は敵基地の破壊だ

最終目的は敵基地の破壊。そのためには目標を直接敵基地にして攻撃する場合と、敵兵器をすべて破壊して基地攻撃をするというふたつの攻撃パターンが考えられる。

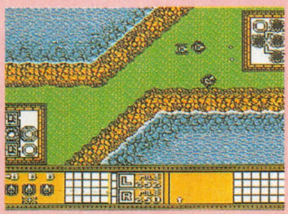
ランクアップ



⬆戦いに勝つと、少しずつ自分の位が上がっていく。



⬅基地のダメージは画面の下の左右にある棒グラフで表示される。

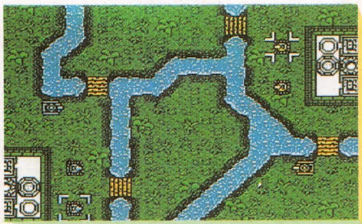


⬆やった！　敵基地を破壊したぞ！

し烈なバトルをくり広げる9つの戦場

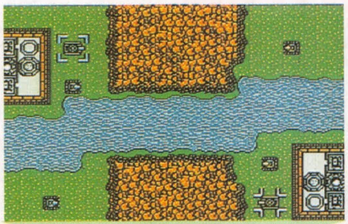
戦場となるのは9つの地域だ。各地域とも変化に富んだ地形となっている。使用できる兵器によって戦略が変わってくるが、オトリをうまく使った攻撃の実践が基本的な攻撃の考えかたとなる。オトリに敵を近づけておいて、そのスキに敵基地へ攻め込むわけだ。敵兵器を破壊するとまた基地から新たな兵器が出動するので、オトリは逃げながら敵攻撃をかわすテクニックを身につけたい。

草原戦



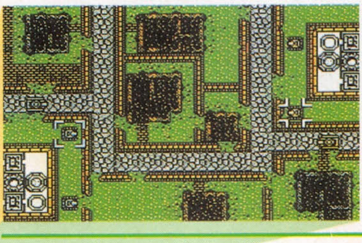
➡この草原地域は、川によって5つに分割されている。橋を利用して最速ルートを確保しよう。

川＆山岳戦



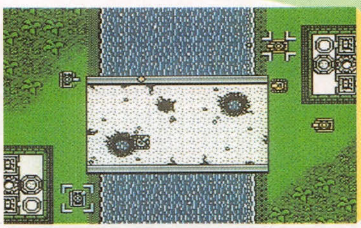
⬆ごらんのように東西を川が貫き、南北に山岳地帯が走る厳しい地形。戦略が重要だ。

廃墟戦

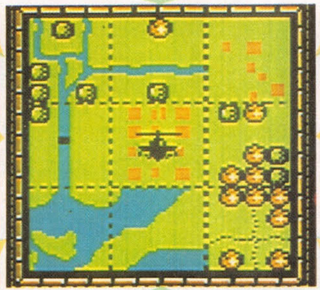


➡廃墟となった市街戦である。ところどころにある爆撃の跡の穴が進路を阻んでいる。

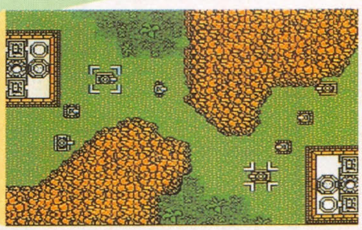
ブリッジ戦



➡大きな川に架かった一本の橋をめぐるバトルとなる。川をいくか橋を渡るかが攻略ポイント。

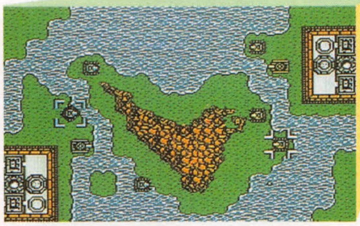


山岳地帯戦



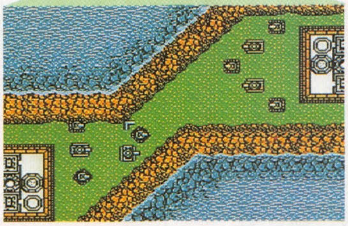
➡地域の半分を山岳地帯がしめ、お互いの基地の間には細い通路がとおるのみのシビアな地形だ。

島争奪戦



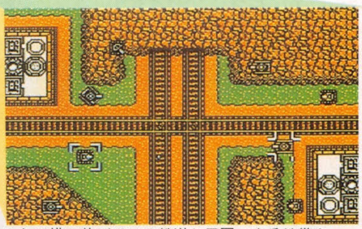
⬆海に浮かぶ島を支配したほうが断然有利となる地形。そのためには射程距離の長い兵器が有望か。

陸海戦



➡狭い陸路で最短距離を進むか、南北の海を利用して移動するか、戦略が分かれるところだ。

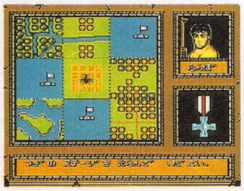
鉄道網戦



⬆たて横に伸びている鉄道と周囲の山岳地帯を、どのように移動するかが攻略のポイントとなる。

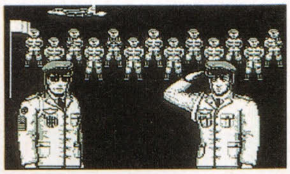
戦場はおおさわぎ

ベテランレベルでの11種類の兵器を駆使してのバトルはスゴイのひと言。どの兵器がどこに向かってどの敵を攻撃しているのか、把握しきれないほどだ。しかも、ミサイル、戦闘ヘリ、戦闘機がこの狭い戦争地域を飛び回るのだから、もう戦場はおおさわぎ。蜂の巣を5個くらいつついたほどの忙しさとなる。こんな状態のときこそ、す速い判断力が必要とされる。考えてから行動するのではなく、指令を出しながら判断するのだ。



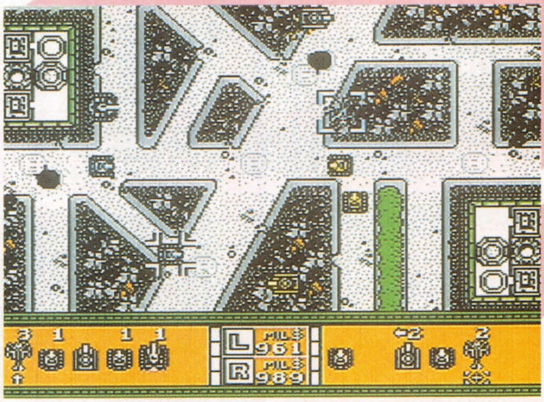
➡戦いの終わった地域には旗が。勝利の旗を立てよう。

ハイポーズ!!!!!



⬆画面の下にパスワード表示がされる。

超白熱の市街戦だ!!



➡これが全体マップで中央の戦場となる市街戦だ。道路を利用するか、無視するかで戦略が変わる。ベテランクラスでのプレーは、このとおり超白熱のバトルが展開される。



ONE POINT

ゲームギアで、本格アクションRPGが楽しめる。かろやかで美しいアクションが見どころ。

ゲームギア	アクションRPG	バックアップカートリッジ
	セガ 11月1日発売 3800円	1メガ

技ありアクションRPG

アックスバトラー
ゴールデンアックス伝説

アクションRPG『アックスバトラー』の登場だぞ。名前を聞いて、気づいた人もいると思うけど、メガドライブの名作アクションゲーム『ゴールデンアックス』が、アクションRPGになったのだ。主人公はもちろんアックス・バトラーだ。謎とイベントがいっぱいのマップシーン、敵と1対1で戦う対戦シーン、そして洞窟や通路などの横スクロールシーンなど盛りだくさん。対戦シーンでは、『ゴールデンアックス』ならではの多彩なアクションとド派手な魔法で、敵をなぎ倒すのだ!

ゴールデンアックスを取り戻せ!

キン、カキンと激しく剣が響く音がして、物語が始まる。ファイヤーウッドのお城から、伝説のゴールデンアックスが、魔の軍団によって盗まれてしまったのだ。いまこそ立つのだ、アックス!



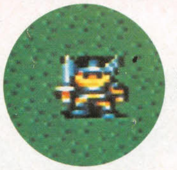
←よばれてとび出るアックス・バトラー!!

まず人に話を聞くのだ

マップシーンは本格RPG仕立てになっている。まず、戦いにでかけるまえに、城中の人に聞き込みだ。城の東には恐ろしく不気味な洞窟があり、その南には山に囲まれていてどうしても入れない町があるらしい。ゴールデンアックスが盗まれたことに、なにか関係があるのか? また、城の外は魔物でいっぱいらしい。それでも愛らしい姫の声援をうけて、さあ出発。



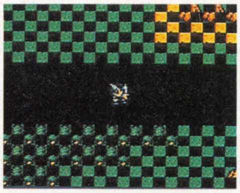
←ふむふむ、どうやら東の洞窟が怪しそうだぞ。



←これがマップシーンのアックス・バトラーだ。すっかり2頭身になってしまっているのだ。

城の外へ出るぞ

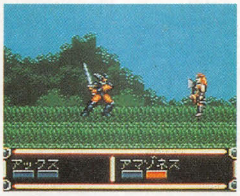
うっそうと茂る木々に囲まれて、ファイヤーウッドの城は立っている。まっすぐ東に向かって森がひらけているので、どこに行けばいいかすぐわかる。と、のんびり歩いていると、いきなり画面が!



←いきなりモザイクがっ! びっくりしてしまうのだ。

華麗なアクションで戦え

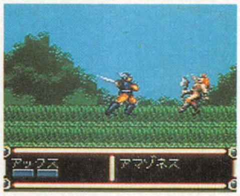
敵は突然に襲ってくる。しかもアクションで戦わねばならないので、マップシーンといえども、気が抜けないのだ。戦闘は1対1の対戦シーンだ。序盤ではまだ、いろいろな技はつかえないので注意。



←剣をかまえろ! 戦え、アックス・バトラー!



←これが戦うアックス・バトラーの勇姿である。『ゴールデンアックス』での美しい姿が思い出される。



←ズバーッ! アマゾネスなんかズバーッ!!

魔法は味方だ

戦闘に勝つとつぼがもらえる。これを集めて魔法を使うのだ。数が多いほど強力だぞ。

つぼだっ

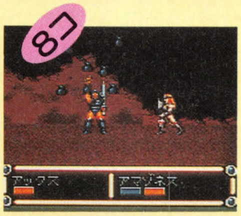




←アースの魔法。チープである。しょぼい。



←サンダーの魔法。なかなか使えるぞ。



←ファイアの魔法である。これは強力だぞ。

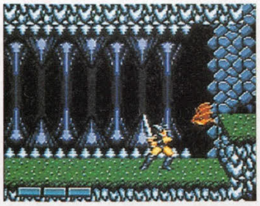
まず洞窟を目指せ

どんどん東に向かっていくと、例の洞窟の入り口が見えるぞ。そしてその南には町が見える。なかに入ると横スクロールのアクションシーンに。トリッキーな動きをする奴もいるので、十分な注意が必要だ。また迷路状になっているので、いろんなルートをくまなく調べてみよう。いったいこの洞窟には、なにがあるのだろう？

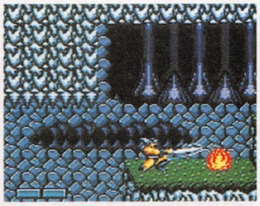
洞窟の一番奥には、なんと宝箱があったのだ。ぜひ手に入れておこう。宝箱を手に入れると、自動的に洞窟の入り口に戻される。



➡あれが洞窟だ。あやしいにおいがするぞ。



➡いきなり飛んでくるぞ。タイミングをみてズバーッ。



➡しゃがんで、切って切って切りまくるのだ。



➡ああっ、あんな高いところに宝箱があるぞー。



➡自動帰還装置付きのアックス。とても便利である。

山の向こうに町がある

さっきの洞窟で手に入れた爆弾はどこで使うのだろうか？　わからないことがあったらすぐに聞き込みだ。敵を倒してつぼを集めながら急いでファイヤーウッドに帰ろう。王様はそっけないが、兵士から重要なことが聞けるぞ。



➡フニャフニャ。この橋は違うのか。残念……。



⬆そうかそうか。わからないだろう。しかし、山に向かって使ってもダメなのね。



⬆山が崩れていく。向こうに町が見える！　感動の一瞬である。ジーン……。

ファイヤーウッドの町



➡おじさんはアックス・バトラーっていうのさ。



➡これでいつ死んでもダイジョーブなのだ。



➡いつ来ても宿屋はいいもんだ。ほっとするぜ。



➡むむっ、TRとはいったいなんの略であろうか？

ファイヤーウッドの町だ。宿屋があるので、ここで体力が回復できるぞ。つぼ4こで1泊できるのだ。

もうひとつ重要なのが、パスワードが聞けることだ。町の人に話を聞くことを忘れずに。

アクションで1本

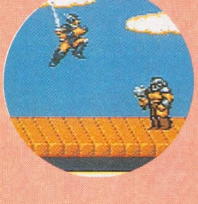
ファイヤーウッドの町にあるトレーニングルームで、やっと技が教えてもらえる。まずはハイジャンプからだが、そのまえに技を教えるにあたいするかどうかテストされる。トレーニングルームのオヤジの指示にしたがって敵を倒せばいいわけだが、これがいままでに出あったことがない奴ばかりでかなり手ごわいぞ。だが、ひるまずに戦わなければ、技は教えてもらえない。技は全部で6種類あるが、ひとつひとつ勝ちとっていかなければならないのだ。そのかわり、技の威力はかなりすごい。技は、対戦シーンとアクションシーンで使うことができるのだ。覚えたては、まず対戦シーンで練習。完全にマスターできたらアクションへ。



⬆ここのオヤジは偉そーだ。もっともオヤジはどこでも偉そーだが。

使用前

使用後



➡以前のジャンプでは敵の頭の高さがやっとでした。



➡高すぎて、もう、足しか見えません……。



➡相討ちである。まったく痛恨である。

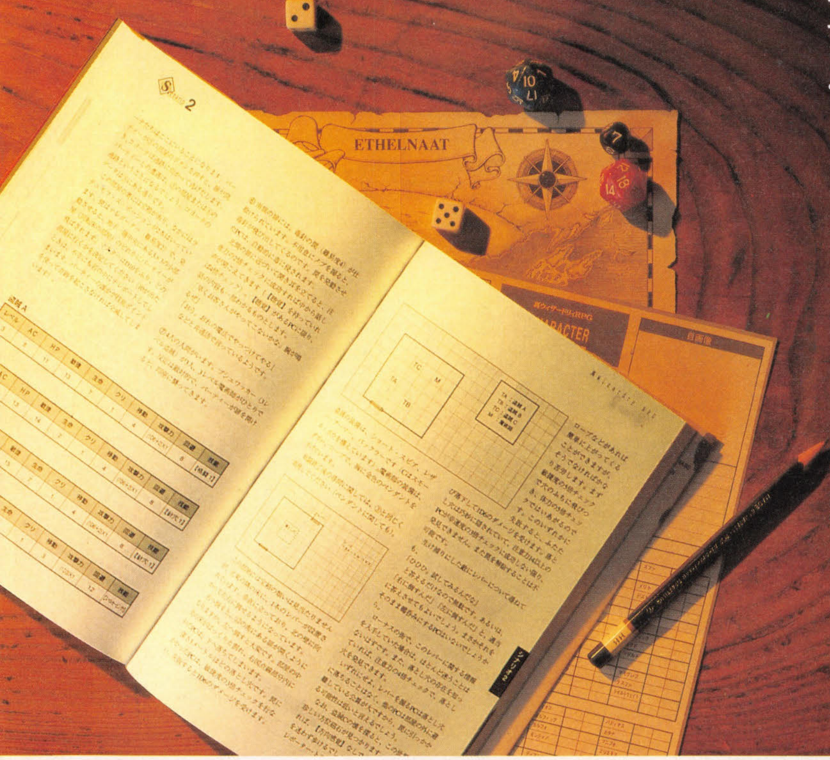


➡バーバリアンを一撃で倒すこともできるのだ。

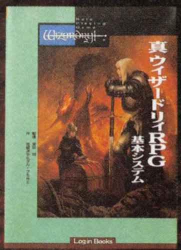
ログインブックス

真ウィザードリィRPG 基本システム

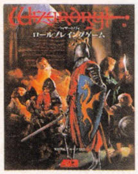
国産テーブルトークRPGの代表作の1本として名高いウィザードリィRPGが進化した。
魔法が変わった。戦闘システムが変わった。
さらにキャラクターのパラメーターに副特性値が加わった。
より複雑でよりエキサイティングなゲームが楽しめる。
それが真のウィザードリィRPGなのだ。
新シナリオも3本ついているぞっ!



安田均監修
佐脇洋平とグループSNE／作
定価 2,000円(税込み)



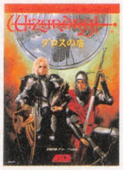
テーブルトークゲームシステム 安田均とグループSNE制作



ウィザードリィロールプレイングゲーム
基本セット

ウィザードリィRPGはこれが基本！シナリオ3本付き。

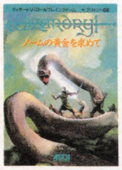
価格 5,200 円（税別）



サプリメント01
ダロスの盾

コンピューター版「ワードナの帰還」シナリオ付き！

価格 3,000 円（税別）



サプリメント02
ノームの黄金を求めて

コンピューター版「リルガミンの遺産」シナリオ付き！

価格 3,000 円（税別）

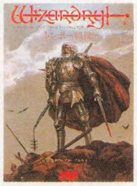


サプリメント03
ガザル＝ボダの紅い疾風

コンピューター版「ダイヤモンドの騎士」シナリオ付き！

価格 3,000 円（税別）

好評発売中



トレボー戦役
<キャンペーン>
エセルナート全域にわたり展開するキャンペーンシナリオ集。マスタースクリーン付き

安田均とグループSNE制作
価格 5,800円（税別）

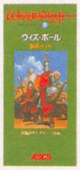
ウィザードリィカードゲーム 佐脇洋平とグループSNE／作



ウィズ・ボール

剛鉄の球を投げ、剛鉄のバットで打つ、ファンタジー野球ゲームだ。

価格 2,500円（税別）



ウィズ・ボール 拡張キット

「ウィズボール」の追加カード集。前作がなければ単独では遊べません。

価格 2,500円（税別）

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル TEL 03-3486-7119
商品の問い合わせは、03-3486-5137まで

株式会社 ビジネス・アスキー

よもやま歳時記 VOL.14

今週のテーマ　**洞窟**

●イラスト　水玉螢之丞
●文　杉元伶一



「真っ暗でなにも見えませんわ。一体ここはどこですの？　勇者さま、どこにいらっしゃるの？」
「ご安心ください、お姫さま。私はおそばにおります」
「おお、そなたの声が聞こえます」
「お姫さまの命は私が命を賭けてもお守りいたします」
「ここはどこなのでしょう？」
「洞窟の中でございます」
「どうして私たちは洞窟の中などにいるのでしょうか？」
「お忘れですか。お姫さまは洞窟の中の牢に囚われていたのです」
「おお、そうでした。勇者さま、助けていただき感謝しています」
「見つけるのに苦労しました」
「ご恩は一生忘れません。私を早くここから出してください。一刻も早くお城に戻してください」
「それは難しいです」
「どうしてですか？」
「洞窟の外に出る帰り道が解らなくなってしまったのです」
「早く探しなさい」
「この闇の中でですか？　うかつに歩くと、壁に頭をぶつけます」
「明かりをつけなさい」
「ところがですね、たいまつは全部燃やしてしまったのです」
「洞窟に入るのに、予備のたいまつも持ってこなかったのですか。なんというマヌケでしょう」
「申し訳ありません」
「ならば、魔法を使いなさい。四方をまばゆい光で照らす不思議な魔法を知っているはずです」
「非常に言いにくいのですが、私のMPはからっけつなのです。ここに来る途中で使い果たしてしまった。だから当然、洞窟の外に出してくれる別の魔法も使えません」
「最低。ほかに私たちを助けてくれる人はいないのですか」
「非常に言いにくいのですが、私は『I』しかやってなくて……」
「ドジ、バカ、マヌケ！」
「私だって困っているのです」
「キャー！」
「どうかしました？」
「いま、私のおしりを触ったわね。無礼物！　暗闇にまぎれていやらしいことをすると許しませんよ」
「私じゃないですよ。洞窟のモンスターじゃないですか」
「退治しなさい」
「これ以上のダメージを受けると私は死んでしまう体なんです」
「こんなだらしない勇者に助けられた私は、なんて不幸でしょう」
「こんなわがままな女と知っていたら、助けるんじゃなかったよ」
「なにか言いました？」
「俺の目的は竜退治だし、姫なんかどうだっていいんだ。置いていこうかな。それよりいっそ……」
「キャー！　また触られた」
「うへへへ」

LETTERS 広言板

秋である。スポーツの秋、芸術の秋、読書の秋、食欲の秋である。トーゼンいろんなできごとを期待してるのに、どうしたことだっ!! 編集部にいるかぎり、秋とは無関係に原稿を書き続けるだけなのだ。

ボクのクラスには、なんとホモが3、4人もいるのです。編集部のみなさんのなかにはホモらしき人物はいるのでしょうか。

(北海道　T-1000　14歳)

ホモなんじゃないかなって思うヤツはいるけどね。ホモかどうかを確かめるのは、怖くてちょっとできないなあ。あっ、編集部じゃないけど、某メーカーの広報にぜーったいにホモだって人がいるよ。

さあどこのメーカーだか当ててみようとあおる編集者

ボクの友だちに、「オレのガキのころの夢は新幹線になることだった」と、誇らしげに語るヤツがいます。編集部のみなさんの子どものころの夢は、なんだったのでしょうか。

(愛知県　空手バカボン　14歳)

オレは子どものころ、魔女になりたかった。口をクチュクチュって動かすと、なんでもできちゃう魔女になりたかった。魔女っていうのは女性で、男性は魔女にはなれないんだと気づいたのは、中学生になってから。そのころから今度は、女のコに生まれてくればよかったのになあって考え始めるようになったんだよね。女のコだったら、まだ魔女になれる可能性があるじゃない。あ〜あ、女のコがうらやましいなあ。

まだ夢が捨てきれない編集者

ジャワカレーを食ったあとコーラを飲むと苦いので、試してもらいたいけど、すでに特許を取ったのでダメです。

(群馬県　グラッチェ後藤　12歳)

ああ、ジャワカレーを食ったあとコーラを飲んでみたい。ジャワカレーを食ったあとコーラを飲んでみたくてしかたがない！　でも特許を取っちゃったんじゃしかたないなあ。う〜む、あきらめるか。

禁止されるとやりたくなる編集者

全校朝会で「他人の気持ちを考えられるような人になりましょう」という校長先生は、32分39秒も立ち話を聞かされている私たちの気持ちを考えたことがあるのでしょうか。

(北海道　天然パーマの妹)

校長先生は「考えろ」とはおっしゃっているが、そのあとどうこうしろとはおっしゃっていないではないか。きっと考えるだけでよいのである。校長先生も生徒諸君の気持ちを考えてはいるんだけど、考えるだけで実行に移さないから話が長くなるに違いない。

青少年に間違った道を歩ませようとする編集者

ボクは疑問に思っていることがあります。それはケンちゃんラーメンが、いつまで新発売なのだろうかということです。

(埼玉県　高野桂　13歳)

高野くんの気持ちはよーくわかるぞ。まあオレが気になってるのは、ケンちゃんラーメンじゃないんだけどさ。オレの場合はクルマだよ、クルマ。モデルチェンジして、もう何年もたってるのにいつまでも、〝NEW〟って文字をくっつけていやがる。しまいには、つぎのモデルチェンジが数週間後に迫ってたって〝ALL NEW カ○ーラ〟とかほざいてんだよね。業界のお約束なんだろうけど、知らない人が聞いたら本気にしちゃうよ。それが狙いかもしれないけど……。

カ○ーラに悪意はありませんといちおーフォローする編集者

友だちの伊藤はアルバイトの面接のとき、履歴書の趣味のところに〝金縛りにかかること〟と書いたヘンなヤツです。

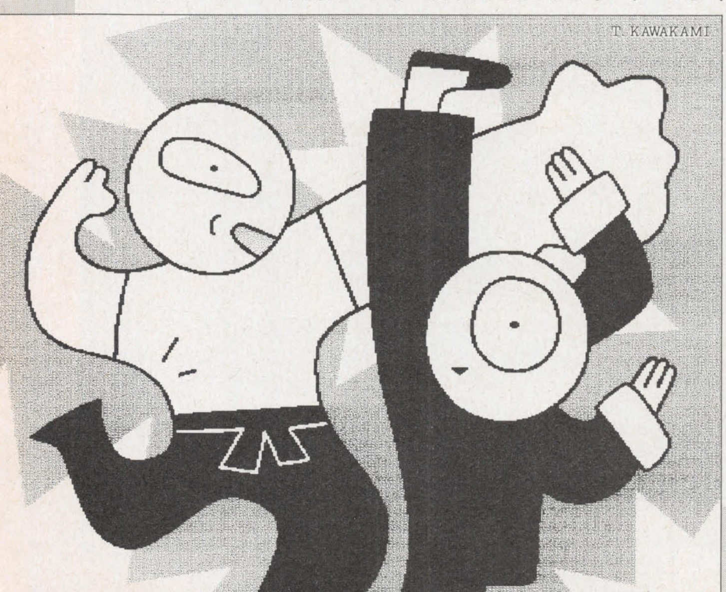
(大阪府　悪魔の謎)

編集部には面接のとき、特技のところに〝S○X〟と書いてきたヤツがいます。いまも編集部員として立派に働いています。

こんなヤツばっかの編集部の一員

世界陸上を見ていて思いました。長嶋さんと徳光さんは、カール・ルイス選手と話をしていたときうなずいたりしていたけれど、本当に英語を知っているのだろうか。　(長野県　ギャース)

私も一度だけ、ガイジンさんにインタビューしたことあるんだけどさ。あれってほんとに困るのよね。通訳の人がいるんだけど、ガイジンさんは質問をした私に話しかけるわけ。当然、私はガイジンさんの顔を見てなきゃならないでしょ。でも、なにを言ってるのかさっぱりわからないから、どんな顔をして聞けばいいのか困っちゃう。しょうがないから、ガイジンさんのかもし出す雰囲気を察して、カンで応対するしかないのよ。語



尾に力が入ってるときはうんうんってうなずいてみたり、顔の筋肉が緩んできたかなってときには微笑んでみたり……。通訳してもらった話を聞いて「ああ、笑うネタでよかったんだ」って何度も胸をなで下ろしたわ。

あの日以来ガイジンコンプレックスの編集者

『ワールドスタジアム』は、ふつう『ワースタ』と略されますが、友人N・K(自称かわたこ)は、『ワースタスタコラサッサ』と略します。はたして、これは略したことになるのでしょうか。ちなみにボクは『ワースタジアム』と略します。（秋田県　秋田人　17歳）

仲間うちだけで通じる略語って、思わぬところでハジをかくから注意が必要。ボクも愛しの恋人との間で、ポカリスエットのことをポカちゃんって呼んでるんだけど、友だちといるときについ口に出しちゃって、大ハジをかいたことがあるのさっ。はははっ。

いい年こいてよくやってる編集者

ファミ通に載るには、エッチなものをいっしょに送ればよいという噂がたっているので、ボクが実験します。（京都府　今回だけ匿名　15歳）

このうつけ者。実験するなら、エッチなものをいっしょに送ってこねばなるまい。きさまがいっしょに送ってきたものは"イヤーン"とか"アラッ、見えちゃった"などというせりふが書いてあるらくがきに過ぎぬぞ。パイオツやオシリらしきものもあるにはあるが、とても人体には見えぬ。伝言板の編集者をナメておろう。よって今回だけ匿名は、あて先不明郵便物としてはがき送り返しの刑に処する。覚悟して待てい。

エッチに質の高さを求める編集者

バス停でバスが来るのを待っているとき、ふと横を見ると、中学に入学したときから好きだった(いまもだけど)コがいた。高校になって学校が変わっていたので、「よっ、久しぶり！」と言おうと何度も思ったけど言えず、バスが来て乗った。バスもいっしょで、座るときこっちを見てニコッとしたので話しかけようとしたけど、途中で知っている人が入ってきて、結局なにも言えなかった。いま思えば少し残念な気はするが、でもけっこういい思い出だと思う。（広島県　まおちゃん　17歳）

なにもしなかったことをいい思い出にしちゃうのって、なんか悲しいと思う。なにかを思いきりやってみて、それでもダメだった。だけどいま考えれば、いい思い出だなあと思うもんじゃないのかなあ。それに、つい最近起こったできごとを、すぐに思い出にしちゃうのもナンだなあってカンジ。

余計なお世話の編集者

ボクがひそかに好意を持っている女子は、なんとあそこにホクロがあるそうです。想像しただけでたまらない。け〜〜〜!!（茨城県　シコリンマン　15歳）

オレの先っちょにも、直径3ミリほどのホクロが鎮座坐しているぞ。想像してもんどりうつがよい。

しかも左曲がりの編集者

アレが曲がっているボクは、将来結婚したとき、きちんと結合できずに子どもを作れないで、さらにフラれるのではないだろうか。心配ないですか。手術できますか。また、女の人はこんな男をどう思うのですか。（大阪府　このごろ真剣な奴）

だからオレも左に曲がってるってば。オレの知り合いのなかにも、曲がってない人っていなかったぞ。心配するな。手術の必要なんてない、ない。結婚はしてないけど、結合はしてるオレが言うんだから間違いないって。大丈夫。

また下ネタに走るさっきの編集者

先日、友人Tがお見合いをしたというので、「どんなコだった？」と聞くと、「そうだな、トルネコにスカートをはかせたような……」と言った。私は笑いながら、「そんなバカな」と否定すると、「じゃあドラム缶にリボンと口紅をつけたようなコだ」と、いまにも泣きだしそうな悲しい目をして私に訴えていた。（東京都　栗原伸一　33歳）

そのコと結婚しなきゃいけないってわけじゃないんだから、なにも涙ぐむことないのに……。男もみそぢを過ぎると焦りが先走るのかなあ。独身男性がありあまってるっていうしねえ。ああ、やだやだ。考えるのやめた。

そろそろ焦りが先走る編集者

わざわざ美容院にまで行って坊主頭にしてもらった。とっても恥ずかしかったけど、人間としてまた一歩成長したと感じる今日このごろです。（愛知県　ドラ待ち　16歳）

うむ、ドラ待ちは地道に経験値稼ぎを行なっているようだな。人生においても、経験値は大切なものである。ただし、ゲームほど簡単にはレベルアップしないから心してかかるがよい。

経験値稼ぎを怠りぎみの編集者



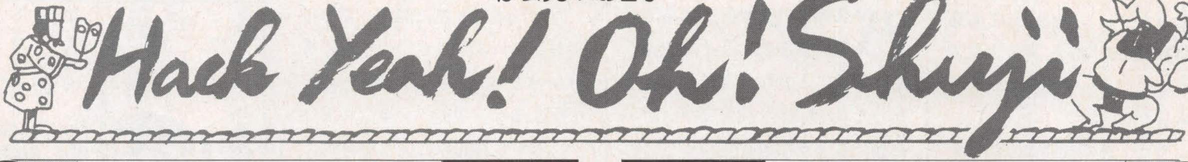
学生のころは、なんの努力もなしにイベントが勝手に押し寄せてきた。でも社会人になると、積極的にかなりの努力をしないと、1年365日が同じ生活になっちゃうんだよねえ。

おたよりの内容はなんでもオーケー。伝言板係まで、なるべくはがきで送ってくれ。採用者には1000ガバスを進呈するぞ。

ファミ通町内会

大きいおチンチンのことを巨根というけど、小さいのはチョコンと呼ぼう。チョコンだ！

はつけよいお習字



銀のカメ賞

1420ガバス





長野県 **K浅野井**

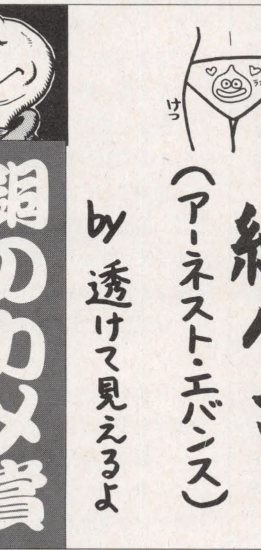
モアイっすか。色のぐあいからいくと、コアグラフィックスあたりが似てるかもね。そういやシャトル（生産中止）はカブトガニに似てるな。

銅のカメ賞

1360ガバス





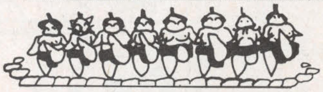


埼玉県 **勇者の妻**

今回は金カメ該当作がなかったので、銀と銅になっちゃった。うすでのスカートの上から透けて見えるパンツ……カムバックサマー!!

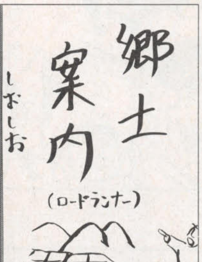
平幕の人々

各790ガバス



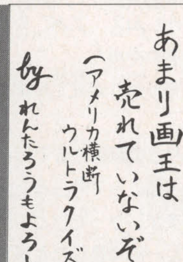


東京都 芳川博之



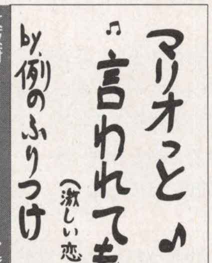
郷土というと、おいしいうさぎがとれる山があるところのことでしょう？

大阪府 PEPE



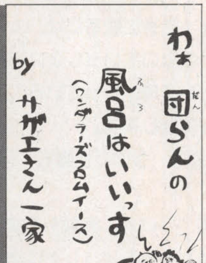
そんなことはないぞ！ 画王はファミ通の副編集長の家にもあるしな。

大阪府 ZYX



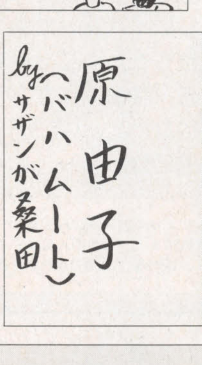
おー、秀樹の歌じゃん。ああ、西城秀樹ワールドよ、永遠に……。

神奈川県 高校生ドミナー



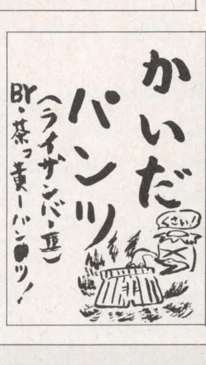
お風呂に入る人たち……、ん？ "入"と"人"って有名なそっくりさんだよな。

大阪府 ロシアン



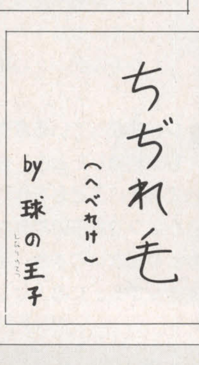
バハムートとたるる～とも似ている。だから原由子はたるる～となのだ（三段論法）。

東京都 ぶり番長



1週間も編集部に泊まり込んでごらんよ、もうクサイなんてもんじゃないよ。

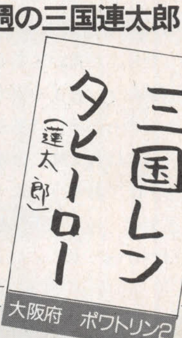
福岡県 東明人間



町内会からエッチなお習字を追放するのはなかなか難しいようだな。

今週の三国連太郎

たいへん素朴でけっこうです。滝レンタヒーローじゃないところもたいへんけっこうです。



大阪府 ポワトリン2

各1380ガバス 読者の4コマ

石川県　ソニックパンチ



『べーしっ君』に挑戦しました。……だめでしょうか?

●選評　うーん、4コマ目の擬音にもうひとひねりほしかったな。

佐賀県　ごんざれ



(お習字以外のはがきにはコメントを書いてくれって言ったのに……)

●選評　ヤギュウヒロシって誰だ?　ラストハンターチャンスって言う人?

各930ガバス ゼルダねだるぜ

ライト級	岩手県　佐藤一範
ジョジョ氏歌うしょじょじ	
ミドル級	神奈川県　雨模様一平
津田、ライト級に載るのにウキーといらだつ	
ヘビー級	神奈川県　ダルシム教
裏技ロリコンセシル 人格変わる、カイン怒る 若く感じる視線凝り ローザ笑う	

960ガバス 愛あるひとコマ

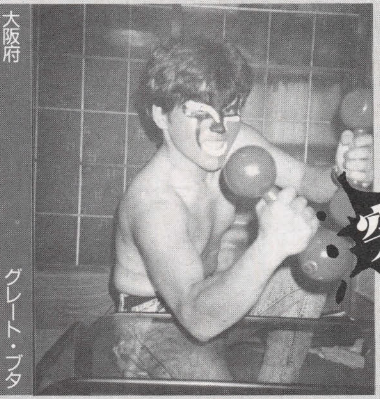


「男」

大阪府
がっぷ力丸

1350ガバス 写真腕相撲・突発トーナメント

大阪府　グレート・ブタ



東洋の脂肪グレート・ブタだ。何人でも相手になるぜ。

東京都　九紋竜史進



自宅の風呂でシンクロナイズドスイミングの練習中です。

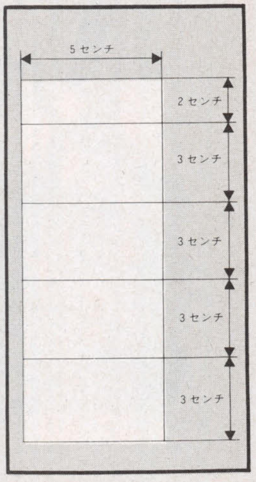


写真腕相撲の世界では、正統派VS.知能犯の取り組みの場合、どうも知能犯に分があるようなのだ。というわけで、ってこともないけど九紋竜の勝ちだな。

今週の勝者

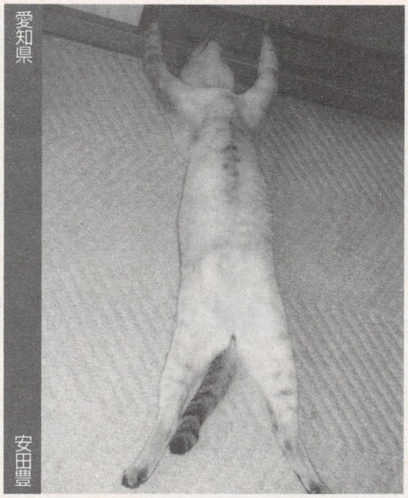
九紋竜　史進

4コママンガのオキテ



野生の王国

890ガバス



愛知県　安田豊

ネコだって夏は暑いんだよー。だからこんなカッコだ。

●選評　久々に出ました！ ネコちゃんの仰向けポーズ。

街の新名所

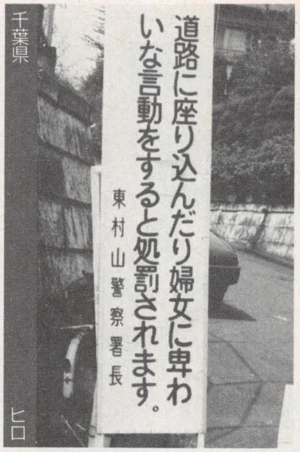
各1022ガバス



長野県　清き一票を

あの堀井さんが、政界入りを目指しています。

●選評　名前をひらがなにしたのね。



千葉県　ヒロ

家の近くの看板です。やっぱり変だと思います。

●選評　気分悪くなって座り込んでも処罰？ 貧血さんって不幸ね。

私も町のレポーター

各555ガバス

東京都　JR南日本

9　10

00　日曜洋画ハイライト
02㊁日曜洋画劇場
「ターミネーター」
（1984年アメリカ）
ジェームズ・キャメロン監督　アーノルド・シュワルツェネッガーン監督　アーノルド・シュワルツェネッガー
M・ビーン　㊄大友龍三郎　解説・淀川長治
10.54Ｓ東窓「スリランカ」

●選評　とうとう監督業にまで乗り出してきたシュワちゃんデース。

東京都　変人の黙示録

SB
ムツゴロウ
カレーカレー
（104ｇ）
289円

●選評　ムツゴロウ入りのカレーです。なんだか泥臭そうな気がするんですが。

岩手県　中山奏志



●選評　2870年もののウイスキーだ。2000円だなんて安すぎるぞ。

東京都　古野直生

ゴリラ面「ウッ、ウー」店員から50万円奪う

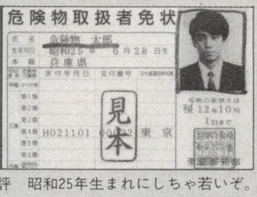
深夜スーパー

三十日午前三時四十五分ごろ、東京都港区西新橋一丁目、「ニコマート西新橋店」（大迫大海店長）に短銃のようなものを持った強盗が押し入り、売上金を奪って逃げた、と同店から愛宕署に届けがあった。

調べでは、犯人はゴリラのような面で顔を覆い、店員（三）に後ろから短銃のようなものを突き付けた。店員がレジから売上金約五十万円を出すと、ビニール袋に入れ、逃げたという。身長約一六〇㌢で、青、黒、白のチェックのシャツにジーパン姿。「ウッ、ウッ、ウー」とうなり声のようなものをあげただけで、終始無言だったという。

●選評　バブルスじゃない？

新潟県　スパーク



危険物取扱者免状

氏名　危険物　太郎
生年月日　昭和25年　6月28日生
本籍　兵庫県

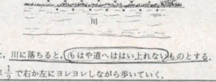
H021101　東京

見本

●選評　昭和25年生まれにしちゃ若いぞ。

東京都　坂本憲

7　酔っぱらいは，真っすぐ前へは歩けない．右側か左側に，1mずつ進んでいるものとしよう．壁にぶつかると壁の中へはいれないので，につぎは道路に戻る．

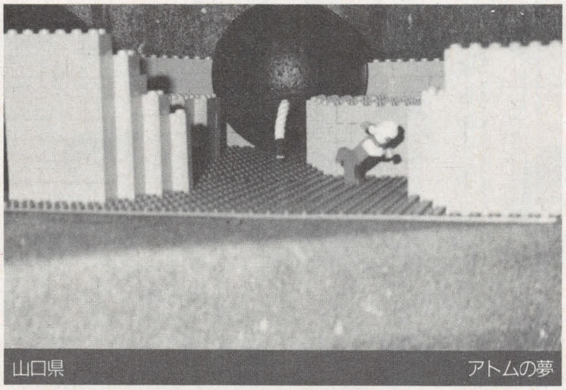


また，川に落ちると，もはや道へははい上れないものとする．1秒に確率 $\frac{1}{2}$ で右か左にヨレヨレしながら歩いていく．

●選評　見捨てられてんのね。

私の宝物自慢

1304ガバス



山口県　アトムの夢

レゴブロックと発砲スチロールで作りました。

●選評　おおっ、これはボンバーマンじゃないか。

単発イラスト道場

各555ガバス



北海道　ポン太

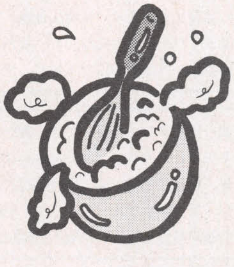


大阪府　。　春日野医院長

各222ガバス

私の報告書

ファミ通町内会では、新しいコーナーの募集をしている。採用された人には、お礼のガバスあげるわよ。



◎僕の友だちは足が臭いからと言って、**指の間にガム**をつけていた。　福岡県　まゆ毛

◎友人Tは、**ゲームカセット転がし**で生計を立てている。　大分県　ゆきのふ

◎ぼくの友人の特技は**定食屋のオヤジ**を殴ることだ。　東京都　はにわ

◎通学路にある掲示板には、「**市民はカニか!!**」と書かれた貼り紙が貼ってある。　新潟県　箱より人権

◎「この角が90度であることを証明しなさい」という数学の問題で、Y君が「**見りゃわかる!**」と答えると、先生が、「わかるなあ、その気持ち」と言ってビンタした。　青森県　ワンボー

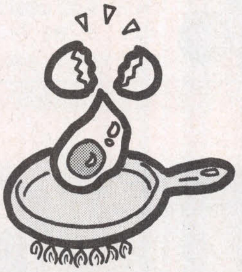
◎シースルーを、**し〜する**＝**オシッコ**することだと思っていた小5の弟。　兵庫県　打ち上げ

◎以前、このコーナーに載ったオレのネタが、**他誌に盗作**されていた。オレも有名になったもんだ。　静岡県　片山くん

◎僕のお母さんは、ヨッシーのことを、**カメとラクダの合体**したヘンな生き物と言った。　栃木県　チョコボ

◎僕が通ってる学校では、**学校指定のジャージ**で登校して、学校のトイレで制服に着替えるヤツがいる。　北海道　チャルメラ君

◎ウチの兄貴は家にいるとき、**社会の窓100パーセント**だ。　東京都　魔界乃屁股嬉虫



◎理科教師Aは、たいへん高齢で、**手をブルブル震わせながら**硫酸などの薬品を扱うので、彼が実験しているときには、だれも半径1メートル以内には近づかない。　鹿児島県　TWO-P

◎笛を持つと、つい、**正露丸の曲**を吹いてしまうオレ。　東京都　益美命

◎Fは、修学旅行で訪れた大徳寺のお坊さんに、「キミは情熱的で、**女の子に襲われやすい**」と言われた。ちょっぴりうらやましかった。　埼玉県　ぴょんた

◎家のハエは**ハエ取り紙につかまって**休んでから、また元気に飛んでいく。　長野県　甘納豆

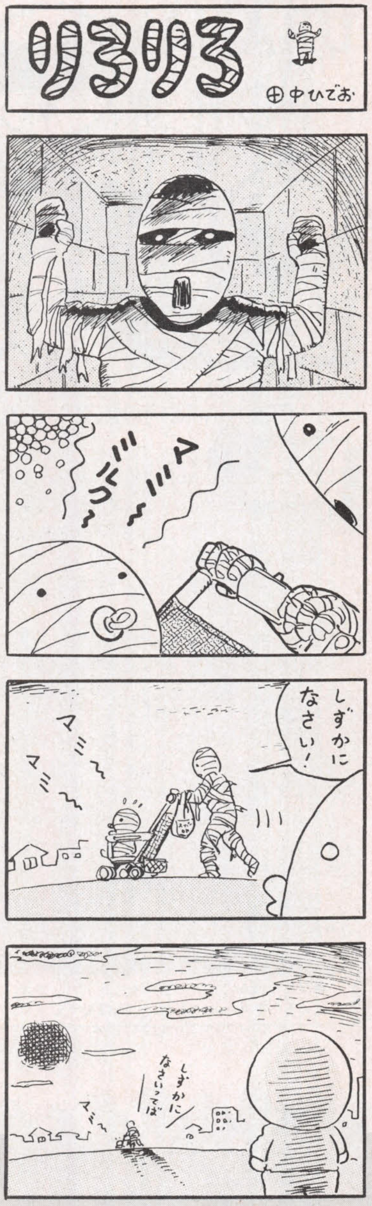
◎うちのじいさんは、サッポロビールを**北海道の地酒**だと思って飲んでいるらしい。　大分県　焼肉ヒカリ

◎うちの弟は、8歳になってもまだ、**さだまさしとさなだ虫**の区別がつかないようだ。　鳥取県　青けつ

◎僕の母は、電話が鳴ってもすぐに受話器を取らず、**家が広いと思わせてる**セコイ奴です。　宮城県　ロビン東

◎友人は、自分の好きなアイドルのポスターに、**裸で体当りをして**興奮していた。　大阪府　しばたあみ

◎私の父は、**のど仏**がない。　大阪府　ペンネーム希望



「こんなコーナーがあったらいいのにな」ってのを官製はがきに書いて、ファミ通町内会"コーナー設立ガバチョ係"まで送ってね。あんたらの希望をかなえてあげるわホホホ。

あて先は
ファミ通町内会
各コーナーまで

URANAI 開運 占いコーナー

占う人 福田有宵先生



福田先生はトランプ占いやタロット占いの入門書もいろいろ出しているぞ。

迷える子羊救済

僕は実戦空手をやりたいのですが、極真会、国際大山空手道連盟、円心館などの道場のどこに入ればいいでしょうか。
（東京都　ブレード武者　17歳）

易で占ったところ、円心館ではふたつのクラスに分けられ、実力に応じた指道方法を取るようです。ハツラツムードで、情熱的な練習生が大勢います。円心館がいいでしょう。

国際大山空手道連盟は、以前に較べ初心者歓迎ムードでやや甘くなりがちです。リラックスして楽しめても、努力が甘くなりがちです。また、極真会は組織や内部のルールがちょっと分かりにくいようです。口うるさい先輩がいるかもしれません。

あなたは気が多いので、飽きることもあるかもしれませんが、健康や精神鍛錬、また友人を作るのにもよいのでがんばってください。

●どんな悩みごとでも福田先生がズバリ解決。悩める子羊ちゃん、あなたの苦痛なくします。

今週の運勢　10/21[月]→10/27[日]

1月生まれ　生活のペースを変えないように。電話が多い。楽しみな手紙も届く。社交的でいこう。金運は平凡。異性運は遠くから見ているとき。鼻カゼに注意。5、緑とベージュ、生け花、香水が幸運の鍵。木曜、土曜はツキあり。

2月生まれ　頭柔らかに。計画ごとは週末にチャンス到来。ステレオの音量に注意。お金はねだれ。異性には軽快にアプローチすればうまくいく。1と4、オレンジとローズ色、ソックス、うがい薬、月曜、水曜にツキがある。

3月生まれ　順調運。週初めに物事は進めよう。新しいスポーツに挑戦吉。家庭では兄弟のコミュニケーションを。異性は古い人より新しい人がよい。1と6、エンジとグレー、特製ドリンク、レターセット、火曜が吉。

4月生まれ　何でも2度目がラッキーチャンス。旧友との再会や紛失物の発見あり。勉強は復習中心で。健康運は復調の兆し。異性では年上女性が吉。2と7、セピア色と黒、知恵の輪、化粧品がツキを呼ぶ。水曜が吉日。

5月生まれ　末吉運。禍転じて福、ツイてない人は好転。外出先でよいことが起こりそう。家庭では忘れ物注意。金運は下り坂。異性運は再会なら吉。5と7、黄色と赤、旅行用品、提灯が幸運の鍵。火曜、土曜は吉日。

6月生まれ　週の前半不調、後半は好調。無口はマイナス、意志表示はハッキリと。学業や教養を高めるのが吉。異性とは高望みの相手なので諦めよう。3、青とアイボリー、手紙、時計がツキを呼ぶ。水曜、木曜は吉日。

7月生まれ　見通しがつきにくいとき、考えすぎは禁物。勉強は不得意科目重点で。足元に注意。金運は不調。異性運もダメなとき。2と7、コバルトとピンク、革のベルト、ゼンマイのおもちゃ、水曜、日曜にツキがある。

8月生まれ　苦労すれば報われる。楽すればタダの人。週半ばに一時的な障害あり。スポーツのチームに邪魔する者あり。虫歯に注意。異性運はライバルに負けるな。5、黄色と青、再生品、ハンカチにツキあり。土曜は吉。

9月生まれ　停滞運。焦らずじっくりいこう。家庭でも返事はキチンと。勉強は二歩前進一歩後退のとき。金運は出費がち。異性運は該当者なし。エンジとブルーブラック、風船、千羽鶴が幸運を呼ぶ。月曜、土曜は吉日。

10月生まれ　小事吉。諦めずやり抜こう。親友とのおしゃべりは有益。勉強は反復が吉。金運は小づかい内でうまくいく。異性は、進行中のふたり、級友関係はうまくいく。3と6、青と緑、財布、収集品、月曜、木曜が吉。

11月生まれ　趣味にのめり込み過ぎるな。過飲食と週末の失言に注意。家族と食事はいっしょに。金運は使いすぎて後が大変かも。異性とは背中合わせのとき。4、小物入れ、カバンが幸運を呼ぶ。火曜、土曜は吉日。

12月生まれ　相談ごとや希望は気持ちが通じにくい。金銭問題のトラブルに注意。勉強はやり方を変えてもよい。金運は赤字傾向。異性と話したくても胸がときめいて話せない。2と7、記念キーホルダー、手帳、日曜が吉。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



羞　近ごろのゲームは恥ずかしいタイトルのものが多いので、買うときに困ってしまいます。どうすればいいでしょうか？
長崎県　松永裕臣

予　大人になったときの練習だと思えばいいんじゃないかな。あと何年か経てば、ビデオのレンタル屋のカウンターでもっと恥ずかしい思いをするはずだからね。カウンター係が若い女の子だったりすると、これがすごく恥ずかしい！……らしいよ。私はそういうビデオは借りないけどね(汗)。

泌　思春期のぼくはニキビがひどくて困ってます。ライガーさんもこんな経験ありますか？
福岡県　福島大介

潔　個人の体質的な問題もあるけど、思春期にニキビができるのは当然のこと。これは神々の世界でも同じことで、私も中学生のころはニキビでずいぶん悩まされたよ。効果的なニキビ対策は、とにかくまめに顔を洗うことだな。分泌物を洗い流してやって、つねに皮膚にうるおいを与えてやるようにしよう。そうそう、どんなに気になっても、ぜったいにつぶしちゃダメだぜ。

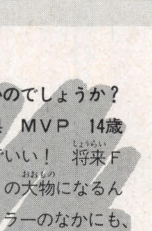
摺　修学旅行のときに友人のFが突然ソロ活動を始めました。それもみんなが見ている前でです。Fはこのままでいいのでしょうか？
滋賀県　MVP　14歳

傑　そのままでいい！　将来F君はかなりの大物になるんじゃないかな。レスラーのなかにも、富士山を見ながらやったなんていう豪傑もいるしね。おっと、富士山なんて言ったら山梨か静岡出身の選手だってバレちゃうかな？

男なら他人の目なんか気にしないで行動しろ！

獣神に聞け！

キミの悩みを獣神ライガーが断つ！恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。いろんな相談を待ってるぜ!!



WEEKLY REPORT DEDICATED TO *Dragon QuesterS*, NOW FAMITSU PRESENT!

DQ TIMES

No.14 FRIDAY,1,NOVEMBER, 1991

ホントかウソか?　ウワサの真相に迫る

ユーザーの間だけで語られている、さまざま『ドラクエ』のウワサ話。出どころは定かではないものの、なかにはやたらと真実味を帯びたウワサもあり、その信憑性が気になるところだ。そこで今回は、読者から送られてきたさまざまなウワサ話をエニックスに問い合わせ、その真偽のほどを確かめてもらったぞ。

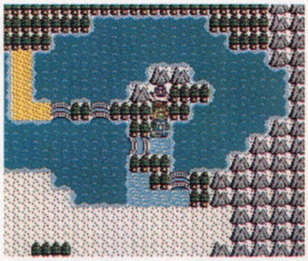
まずはもっとも報告の多かった、『ドラクエⅣ』に第6章があるというウワサからだ。

「『ドラクエⅣ』には、なんと6章があるそうです。私は行き方を知らないけど、某アニメ雑誌に、6章に関するウワサが載っていたそうです。最後の敵を倒したあと、天空城で何かをすれば行けるみたいです」(東京都　かぼちゃ)

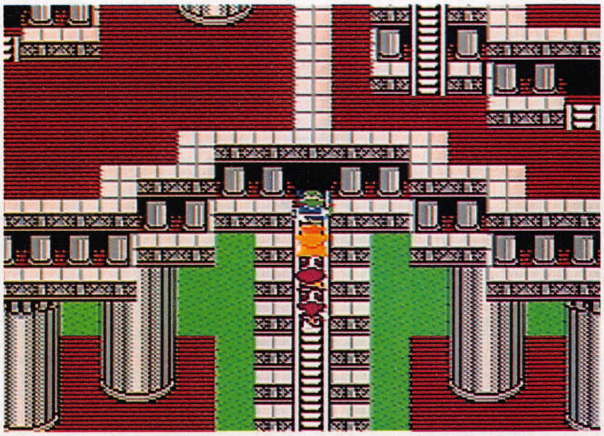
「ぼくのいとこの学校には、『ドラクエⅣ』の5章で、マスタードラゴンと会わずにデス○○ロを倒すと6章が始まる、というウワサがあるそうです」(栃木県 田口智之)

「『ドラクエⅣ』の5章で最後のボスと戦うとき、始めに馬のふんを使ってから倒すと、6章が始まるというウワサがあります」(愛知県 神藤真年)

ウ〜ム、これだけ投書が多いとやけに本当っぽい感じがするけど、エニックスからの返事は、「そんなことはありません」とのこと。どうやら、ちょっとしたカンちがいに、尾ヒレがついて広まっちゃったみたいだね。さて、次に多いのがナゾのアイテムに関わるウワサだ。



⬆ザハンの東で戦闘中にパルプンテを使うとロンダルキアに出るという、神奈川県の月村が報告してくれたウワサもデマだった。



⬆5章で終わらず、続きがあるのではないかという期待がウワサの元？

「『Ⅲ』に出てくるバラモス○○スが、バラモスのつえというアイテムを持っているというウワサがありました。ちなみに〝どうぐ〟で使うと、ギガデインと同じ効果があるそうです」(東京都　ざぶとん)

「ぼくの学校では、『ドラクエⅣ』にはぐれメタルの爪とゾ○マキラーというアイテムがあるというウワサがあります。この武器を取るためには『ドラクエⅣ』を予約して発売日に買わなくてはいけないそうです。それがある場所はデス○○ロの城のなかにある毒の沼地のどこかだとか」(東京都　のバ)

これまたエニックスの返事は、「そんなアイテムは存在しません」とのこと。やっぱり、ウワサはウワサでしかなかったようだ。まあ、これだけいろんなウワサがたつのも、『ドラクエ』シリーズの人気を証明してると言えるのだろう。

MAKING OF MONSTERS——マーマン

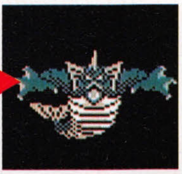
毎回『ドラクエ』シリーズで活躍(?)したモンスターのヒストリーを探るこのコーナー、今回はマーマンの歴史を探ってみたいと思います。

マーマンとは男の人魚のことをいいます。一般的にはよく人魚をマーメイドといいますが、正確にいうとそれは女性の人魚に限った呼び名なのです。マーメイドの姿は、海の乙女たちというとても美しいイメージで想像されています。実際に中世後期の版画などでは、下半身が魚になった女性が右手に鏡を持ち、左手に持ったくしで金髪の長い髪をとかしている美しい姿が描かれています。

ところがマーマンのほうは、みにくい姿で想像されてる場合が多いようです。そういえば『Ⅲ』に登場したマーマンは、人魚というよりは半魚人のようでした。ひょっとしたら、一時ブームを呼んだ人面魚もマーマンだったのかもしれません(仮説)。

マーマンは魚介類を好んで食べるため、歯やあごの力がかなり強いとされています。また、海で溺れた者たちの魂を食べるという説もあります。よく現われる場所は、波が打ちよせる岩礁。海底に宮殿を作り、そこに住んでいるという説もあります。むかし話『浦島太郎』に出てきた竜宮城は、かなりそれに近いものといえるでしょう。では今回はこのへんで。また来週。





ドラクエよろず相談室

『Ⅴ』はスーパーファミコンにて制作快調!!

先日、『ＦＦⅣ』を買うために並んでいたら、なんと『ドラクエⅤ』がＣＤ-ＲＯＭで発売されると言っている人がいたんです。これは本当ですか？

東京都　横山祐介

なにそれ!?　そんなのただのデマだよ。だってファミ通の広告にもスーパーファミコンで発売って書いてあるでしょ。

僕は冒険の書が消えたときのあの「デデデデ……」っていう曲が嫌いです。電源を入れていきなりあの曲を聞かされるとビックリします。呪われたときと同じ曲だなんてあんまりだと思いませんか。　茨城県　海東竜彦

『Ⅴ』はスーパーファミコンだから、音楽もかなりパワーアップされてるんじゃないかな。え、そういう問題じゃない？　でも「ピンポーン！」とか、「パンパカパーン！」なんて明かるい曲だったらもっとムカつくのでは？

募集

読者の投票によって、ドラクエなんでもベスト10を決めたいと思う。キミの好きなキャラクターやモンスター、アイテムなどを、ひとつだけはがきに書いて送ってね。どうして好きなのか、その理由も忘れずに。コメントが採用された人には1000ガバスをプレゼント!!



カゲキにファミコン™

新企画
編集者&ゲーマー出張大作戦
〈高知編〉

トードでゲロゲロ ポーキーでブヒー!

このダラケたページに"カツ"を入れるのは読者だけだ!

ウブな編集者があなたとともに熱い一日を!!

チェンジ無料2泊3日10ガバス

クソ暑い夏の日、ファミ通編集部に謎の手紙が届いた。謎の手紙の内容とは、10ガバスでファミ通編集部の澤田を売ってくれ。というもの。このミョーな要求を出してきたのは、高知県在住のホニャララ恭子と名乗る女子高生。女子高生と聞いて気をよくした澤田はさっそく手紙を出すのであった。

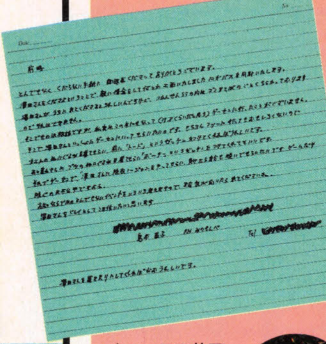
そうこうしているうちに副編集長の業務命令が下だり、澤田と青山(オマケ)の高知行きが決定した。ちなみに、ふたりがカエルとブタの着ぐるみを着ているのは、ホニャララ恭子の要求なのだ。最近の若いモンは、ったく。いいぞ!!



トード澤田

⬅澤田が喰ってるのはアイスクリームではない。アイスクリンというのだ。じゃりじゃりしてうまい。

これが、高知県のホニャララ恭子から届いた手紙だ


Date
[redacted]
[redacted]

ホニャララ恭子近影➡



副編集長の指令が飛ぶ!



澤田、業務命令だ行ってこい!

新コンビ誕生!!



ポーキー青山

⬅セッタ履きのおっちゃんとウルトラの父のポーズを決める青山。堂々としてよろしい。

高知にやってきたぞ





⬆到着出口から出てくる２匹。すでに魔法をかけられている。ゲロゲロ、ブヒー！
⬅高知県の空の玄関、高知空港。ブタとカエルの到着を喜んでいるかのようだ。

カエルとブタが安心して暮らせるユートピアを高知に!!

出発当日、待ち合わせの時間になっても澤田が来ない。やばい！と思っていると、台風で飛行機の出発が30分遅れる、というアナウンスが流れる。それでも澤田は来ない。さすがは10ガバスの男！やってくれるじゃねーか。そんなこんなで、台風に助けられた澤田と青山は、なんとか高知空港に降り立つことができた。さっそくホニャララ恭子にトード澤田を届けよう。あとは、煮て喰おうが、焼いて喰おうが、解剖しようが、ホニャララの勝手だ。やりっ！

ホニャララ恭子宅へ直行!!



➡ご主人様と初めての対面。すぐに指令が出されたぞ。

指令
わたしのかわりに
おつかいに行ってこい!

お昼過ぎ、やっとホニャララ宅に到着。ホニャララから澤田に、おつかいの指令が下された。遅刻してまでおめかししてきた澤田のアマイ思いは音を立てて崩れ、カエルのかっこでヘナヘナと商店街へ繰り出すのであった。やりっ！



八百屋を捜す、捜す、捜す

➡こら！ 本屋じゃなくて八百屋だろ、八百屋。





⬅ブヒーブヒブヒブーッ（あー腹減ったなーっ）。ブブブヒ（やれやれ）。

➡すっかり疲れてしまった青山。被りものの中で寝ているのかもしれない。



⬇ついに八百屋を発見。ホニャララの指令どおり野菜を購入するトード澤田。八百屋のおばちゃん困らすなよ。

澤田よ、ゲーム業界のガチャピンとなれ

ついでだから桂浜にも行ってきましたよ

高知の名所といえば、やはり桂浜だろう。ハイレグギャルもおるかもしれへんで。てな感じで、ウヘウヘと行ってみたが、いるのはみやげ物屋のおばちゃんだけ。やたら巨大な坂本龍馬の銅像に見下だされるカエルとブタであった。





任務は遂行したぞ

⬅ちょっと手こずったけど、ホニャララの指令どおり野菜を購入し帰路につく２匹。買い物を届けたらエサをくれるかもしれない。冷たい視線。

どぱ〜〜ん!





⬅桂浜にて、大海を知ったカエル野郎澤田。波に飲まれてもいいぞ。
⬇地元の人たちと記念撮影。南国の人は、シラフでも酔ってるみたいに陽気だ。

ファミ通ゲーマー&編集者があなたのケライに!!

"カゲキにファミコン"では、出張大作戦の第２弾を検討中。下は新人ゲーマーから、上は塩崎編集長まで、スケジュールが許せば、だれでも出張します。チェンジ無料。希望者は「カゲキにファミコンケライ」係に熱いメッセージを送ろう。面接随時受付中。





1億総国民的ゲーム

愛されるから役がある

移植やシリーズ化が当たり前となった今日このごろ、そいつを利用してちょいと遊んでみました。ゲームでポーカー、麻雀ができるなんて、シアワセ〜。

ムリがあっても力押しで押しまくれ!!

ゲームの発売日カレンダーとかを見ていると、どこかで見たようなタイトルがズラ〜リとならんでたりするよね。移植やシリーズものの数ってすごく増えているのだ。まあ、これだけハードの数が多ければ、移植がさかんになるのも当然なんだけどさ。

なかにはほとんどの機種に移植されてるゲームもあったりして、調べてみるとけっこう楽しい。そこで調査ついでに、移植状況をポーカーや麻雀の役に見立ててみたのがこの3ページ。無責任な役の名がついてるのもあるけど、メーカーさん、怒っちゃやーよ。

FC	**ファミコン** 台数だけはトップのゲーム機。しぶとく生き残る。	GB	**ゲームボーイ** 携帯機ではいちばん売れ筋。目が痛いぞ……。
SF	**スーパーファミコン** ソフト本数はまだ少ない。今回はあまり活躍せず。	GG	**ゲームギア** もっとも後発で出た、カラー画面の携帯ゲーム機。
PC	**PCエンジン** ただいま奮戦中のゲーム機。CD・ROM²ソフトも含む。	LYNX	**リンクス** 高い性能をもちながら、ソフト数が少なくて……。
MD	**メガドライブ** マニア受けするゲーム機。CD-ROMで巻き返すか？	MKⅢ	**セガマークⅢ** まだあったの？　ソフトも出ないし、もう……。

大賞なゲーム

FC PC GB GG +球界道中記 MD ?

ファミスタ

ストレートフラッシュ

みごとに移植度大賞に輝いたのは『ファミスタ』だあ！　これを知らない人なんていないよね。その知名度に恥じることなく、移植度もストレートフラッシュ。なんでロイヤルがつかないか？　残念なことにPCエンジンでは『ワールドスタジアム』、メガドライブでは『球界道中記』とタイトルが違うから。そんだけ。とにかくナムコの野球ゲームは、ほとんどの機種に登場してるんだから、堂々のトップだよん。『ファミスタ』こそ国民的ゲームの名にふさわしい!?



⬅今年も出ました『ファミスタ』です。来年もね……。



⬅名前が違うけど、内容は一緒のワールドなヤツです。

ナムコからの突っこみ

ファミコン版は次回で7作を数え、また各ハードを総ナメナメの怪物が『ファミスタ』。タテにもヨコにも伸びる、ハリックス55みたいなもんでしょうか？　（がんのすけ）

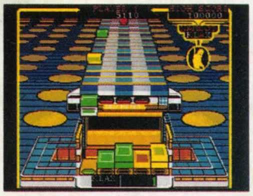
次点

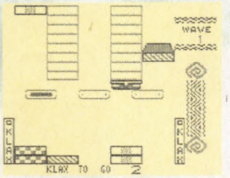
FC PC MD GB LYNX

クラックス

四　光

次点は『クラックス』だ。これまた四光と高い役なのに次点とは。なにしろゲームボーイとファミコンがハドソンから発売されてる以外、全部違うメーカーから発売されているのだよ。札がバラバラでも役はちゃんとつくけどね。メーカーをさまよう、ちょっとかわいそうなゲームだ。もう1機種ハドソンが出していれば高い役だったんだけど……。リンクスのガンバリが弱いのが残念無念じゃ。


⬆さすがにきれいなメガドライブ版。ナムコから発売されている。



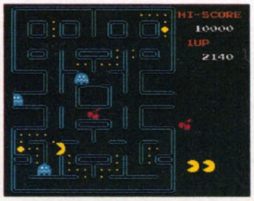
⬅ちょっと雰囲気が違うかな？　ゲームボーイ版。

私がいちばん…

パックマン

FC GB GG LYNX

携帯用ゲーム機3つを制したのが『パックマン』だ。リンクスだけはタイトルに"MS."がつくけどさ。でも内容はまったく同じモンだから、よきにはからえ。



⬆携帯ゲーム機を制覇したけど、いまさら買うというのもなんだなあ。

ケイタイスリーカード

魔界村

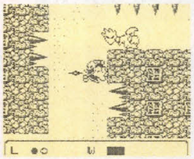
FC ＋大魔界村 PC MD ＋超魔界村 SF ＋レッドアリーマー GB

これは役のつけかたが難しいぞ。『魔界村』はシリーズもので、いろんな機種で出てる。しかもほとんど内容が違ってるし……。

　下手するとワンペアだけど、『レッドアリーマー』をジョーカーとして、反則技に近いがストレートをつけちゃおう。どれも『魔界村』がつくってことで、ちょっとゴーインだけどいいでしょ。



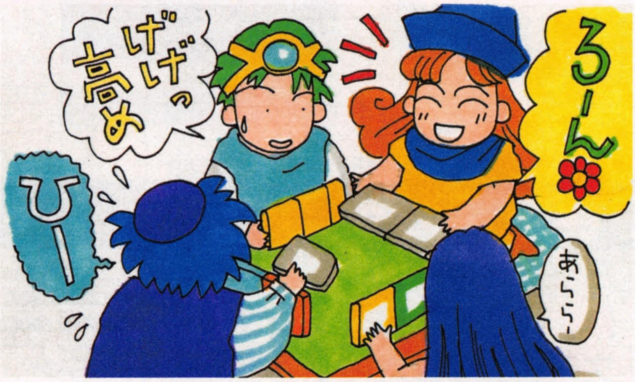
⬆『魔界村』に超がつき、ただでさえ難しいのが、もーっと難しくなった。



⬅私はアーサーの敵、レッドアリーマーです。私も仲間に入れてよぉ。

魔界ストレート

健全且愉楽的電子遊戯!?

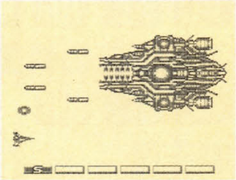


グラディウス

FC SF GB

任天堂三役

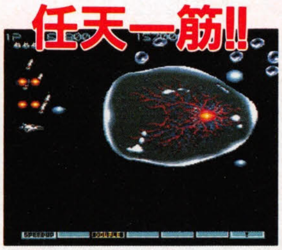
『グラディウス』に限らず、コナミは任天堂のマシンオンリー。スーパーなのから、ボーイな機種までシリーズで出しているもんで、任天堂三役とあいなった。そういえば、かの『悪魔城ドラキュラ』シリーズもそうだな。それを考えると、これはもう任天教信者だ。これで●●の科学も怖くないぞ。幕張メッセで集会だ！　ちょっと考えると恐ろしい役にもなり得るぞ。



➡名前は違えど、立派に任天堂な『グラディウス』派。



⬆ファミコン版の『グラディウスII』だ。すでに一直線に任天堂。



⬅スーパーファミコンにまで出ました。完全にゾッコンです。

十三不塔（シーサンプウトウ）

ちびまる子ちゃん

FC SF GB

子供ウケのいいタイトルをつけるとしたら、ズバリこれでしょう。3機種に登場するけど、メーカー、内容とも見事にばらばらでバラがいっぱい咲き乱れマイク真木。だからこの役は十三不塔だぞ、と誰かがいったもんだから取り上げてみた、ちょっと不安な役。



⬆ちびまる子の名前だけ同じで、全然別のゲームであるという話だが……。

ツモらな〜い

MD 本当に出る？ PC

ひと鳴き聴牌（テンパイ）

ストライダー飛竜



⬆けっこう好評だったメガドライブ飛竜。なのに〜なぜ〜歯を食〜いしば〜り……。

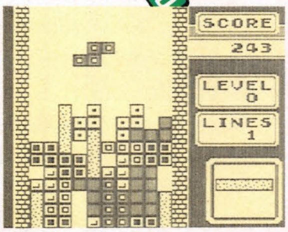
すでにツモっていてもいいはずなのに、いまだ上がれないゲーム。しかも当たり牌のユーザーが少ないせいで、鳴いても点数が低いという悲しい運命を持つ。でも、このゲームを持っていれば、その珍しさにみんなが驚くことだろう。ただそれだけ……。

あと一歩…

GB FC アレ？ MD

一向聴（イーシャンテン）

テトリス



⬆これは例のあれですか？　ほほう。でも、白黒ですね。ドットも荒いし……。

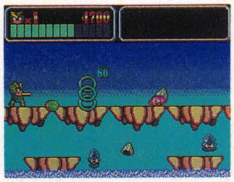
あとほんの一歩だったのに、ライバルに権利を取られて、鳴くに鳴けない状態になってしまったメガドライブ版『テトリス』。これは秋葉原牌、香港牌といった危険極まりない基板で、強引にアガることもできるようだ。しかし、バレると怖いぞ。

無理がとおれば道理は引っこむぜ!!

ワンダーボーイ モンスターワールド

GG MD PC ???

『ワンダーボーイ』と『モンスターワールド』ってゴッチャになりやすい。『ワンダーボーイ』シリーズのなかに『モンスターワールド』の世界があると考えよう。これらはすべてセガのゲームだ。しかし、PCエンジンでも出ているぞ。CD・ROM²の『モンスターレア』だ。なぜかメガドライブ版より評判がいいという……。



CD・ROM²で



こっちが本当

セガ通貫…あれ?

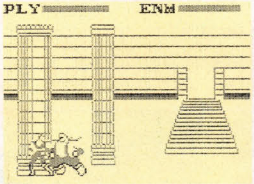
北斗の拳

FC GB MD MKⅢ

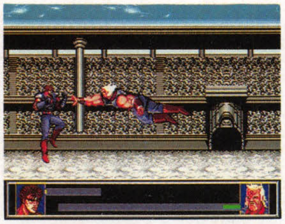
待ち SF

意外にも高い役ができそうなのが『北斗の拳』だ。任天堂とセガのツーペアである。しかも、スーパーファミコンも出るとフルハウス!! マジか!?

ツーペア、しかし?



⬆液晶画面なのでまっ赤な血しぶきが見られないのが残念。



⬅あぁ～、血だあ、血が出てるぞお。さすがメガドライブだ。

役作りできるゲームはまだまだあるのだあ

ゲーム	機種	コメント
アフターバーナー	FC PC MD MKⅢ GG	5機種で活躍。セガのハードには必ず登場しているぞ。ゲームギアでもね。
アルゴスの戦士	FC MKⅢ LINX	ちょっとマイナーな機種に多い。リンクス版はタイトルが違うの、なぜか。
獣王記	FC PC MD	3大機種は制している。でも、ちょっと無理のある移植が多いなあ。
スペースハリアー	FC PC MD MKⅢ	3大機種にグリコのオマケがくっついているが、本当にオマケになった。
倉庫番	FC PC MD GB GG	なかなか多くの機種にまたがっている。しかし、そんなに人気あるのか?
ミッキーマウス	FC GB MD GG	ミッキーマウスは、キャラクターゲームの代表的キャラ。無断使用は厳禁。
スペースインベーダー	FC PC MD GB	いまさらとはいっちゃいけない。リメイクしただけともいっちゃいけない。
ファンタジーゾーン	FC PC GG MKⅢ	メガドライブでは、まだ出てない。あのマークⅢでさえ出てるってのに。
ポピュラス	SF PC MD	ジェノサイドな楽しみのあるゲームだけあり、ちょっとアダルトな移植。
R-TYPE	SF PC GB MKⅢ	ゲームボーイでできるというのもすごいが、マークⅢに出てるのも……。

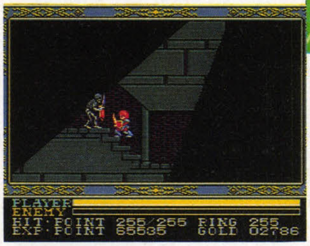
さらにテンパるのだ!

シリーズ化されたり移植されるゲームって、それなりのおもしろさを持っている。今後テンパイしそうなゲームを探っていくと、『イースⅢ』はほとんどの機種で発売されるし、『大戦略』や『上海』もなかなか有望だぞ。『ファイヤープロレスリング』シリーズも、これから燃え上がりそうなゲームだ。それぞれ違ったおもしろさをもっているゲームばかりだね。

それじゃ、これからさらに大きな役になりそうなゲームは出てくるか? 将来ロイヤルストレートフラッシュ、あるいは国士無双のような役ができそうなゲームが登場するはずだ、と断言しちゃおう。つまり、すべてのゲーム機から発売されるゲームがでてもいいはず。それが僕らの望みだからね。そんなゲームができるように、各ソフトメーカーさんを応援しようね。

イースⅢ

ファンが多いおかげで、すっかり定番になっちゃった『イース』。その3作目は、数多くの機種に移植されまくってる。ただ、ストーリーへの賛否両論が激しいけど。





スーパーフォーメーションサッカー

ひさびさに燃えそうなゲームがコレ。その動きたるや、『F-ZERO』サッカーの異名を持つようにグイングイン動きまくる。もしかすると、とんでもない役ができるかも?



日本初のスーパーファミコン・ゴルフ大会
12月15日(日)13時00分決勝スタート!

スーパーファミコン®

NEW 3D GOLF SIMULATION

遥かなるオーガスタ™

はるかなるオーガスタ

全国大会 開催

マスターズの開催地、オーガスタ・ナショナルのコースを、驚異の3D画像で完全シミュレートした『遥かなるオーガスタ』。T＆E SOFTでは、その全国大会を12月15日に開催します。優勝者を'92年2月のハワイアンオープンへ、ペアでご招待するのをはじめ、賞品も豪華！日本初の本格的スーパーファミコン・ゴルフ大会『遥かなるオーガスタ・全国大会』。その覇者は誰だ。



標準価格 ¥9,800(税別)

優勝者をハワイアンオープンへ、ペアでご招待！

■開催日／12月15日(日)
■会　場／青山スパイラルホール
東京都港区青山5-6-23(地下鉄・表参道駅すぐ)
■参加方法／ハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号・お勤め先または学校名をご記入の上、下記まで応募ください。抽選により40名様を選び、全国大会に参加していただきます。
★応募にはずれた方の中から、20名様に、スーパーファミコン3Dゴルフ第2弾『ペブルビーチの波濤』をプレゼントいたします。
■発　表／当選者に、大会参加要項をお送りすることにより、発表にかえさせていただきます。
■その他／東京より100km以遠の方には、旅費10,000円とホテルをご用意いたします。小・中学生は、保護者の同伴をお願いします。
※詳しくは、大会事務局にお尋ねください。
■申込み先／〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
㈱ティーアンドイーソフト
『遥かなるオーガスタ』全国大会事務局
TEL(052)773-7757

【賞品】優　勝……ハワイアンオープン、ペアご招待
準優勝……パイオニア・レーザーディスク
3　位……ソニー・ディスクマン
その他、ホールインワン賞・アルバトロス賞をはじめ、参加者全員の方に賞品を用意しています。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

Technology & Entertainment Software
T&E SOFT®

株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

中嶋 悟、疾走る。



F1 GRAND PRIX
中嶋 悟 監修

12月中旬発売予定
予価￥7,800(税抜)

F-1グランプリ

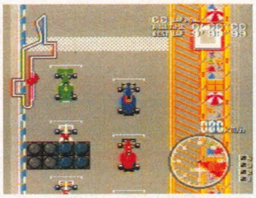
MEGA DRIVE　8メガ

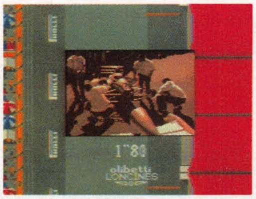
メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです　この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです

メガドライブ参入第1弾!!

8メガの驚異の走りが大接近！　レーシングゲームの常識をぶちやぶる迫力の全面スクロール体験。中嶋 悟の監修で開発進行中！

GRAND PRIXは、三菱鉛筆㈱の商標です







©VARIE 1991 MADE IN JAPAN　※画面は開発中のものです。

ゲームボーイ用ソフト

中嶋 悟 監修
F-1 HERO GB
WORLD CHAMPIONSHIP '91

F-1ヒーローGB

GAME BOY　4　対戦型 1人でも遊べます

中嶋 悟がゲームボーイに新登場。

全戦16コースをリアルに再現！ 本格的なマシンセッティングを可能にし、ゲームボーイ初のバックミラー表示がついた。4人用アダプターで、熱い対戦プレイを実現する。

11月下旬発売予定
価格￥3,500(税込)





※画面は開発中のものです。

バリエ&タカラF-1プロジェクト

F-1の熱い世界がプラキットで登場。



F-1 KITとは

- 本物のF1をリアルに再現
- レーシングチーム正式承認KIT
- 組み立て簡単(塗装済・接着剤不用)
- 最新モデルを最速モデル化
- プルバックエンジンで激走!!

F-1 KITシリーズ／各500円

お買い求めは全国有名玩具店でどうぞ
- 写真やイラストと商品は異なることがあります。
- 価格はすべて標準小売価格(税別)です。

―あそびは文化
タカラ

人気アニメ「サイバーフォーミュラ」が、ゲームボーイに登場！

ゲームボーイ用ソフト

新世紀GPX CYBER FORMULA サイバーフォーミュラ

GAME BOY

'92年2月下旬発売予定、
(価格未定)乞うご期待！

毎週金曜日　P.M.5:00～5:30
日本テレビ系で好評放映中!!





©サンライズ・NAS・NTV 1991　©バリエ・タカラ 1992　※画面は開発中のものです。

VARIE VARIE CORPORATION
株式会社 バリエ
〒169 東京都新宿区高田馬場1-7-6　丸おビル4F　TEL.03-5272-3535㈹

ゲームボーイは任天堂の商標です。

バリエ情報局 ☎03-5272-3660


SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン®は、任天堂の商標です。
ジャパネスク・ホラー・アクション
豪槍神雷伝説
武者 MUSYA
時は戦国時代、魑魅魍魎との死闘が始まる。
この山奥の洞窟は地獄に通じているという。
はるか昔のこと、その洞窟から魑魅魍魎があふれ出て、村人をみんな食ってしまった。
そこで、里の者はたいへん徳の高い坊様を呼び、守護神の宿る鎧と槍の力で妖怪共を
抑えつけてもらったそうだ。それから百年は何事もなく過ぎていったのだが、国中が
長い戦いに明け暮れていたある夜、代々槍と鎧を守り、魑魅洞を見張ってきた
一族の娘が、洞の奥深く連れ去られてしまったのだ。
封印の解けた洞からは、妖怪どもがあふれ出て、再び人々を襲いだした。
もはや誰にも止めることは出来まい、と思われたその時、神雷という旅の武士が
現れ、守護の槍と鎧で身をかため、魑魅洞に向かったのだ…。
■幻想的な雰囲気にあふれた美しいグラフィック
■多彩なアクションとシンプルな操作方法
■攻撃、防御力をアップする数々の法術(魔法)
■不気味で個性的な敵キャラクター
■ハードの性能を極限まで引き出したサウンド
予価¥8,800(税込)
8メガROM カートリッジ
[平成4年1月発売予定]
スーパーファミコン参入第1弾!
スーパーファミコン第2弾発売決定!!
「おざなりダンジョン」
来春発売予定!制作順調!
東芝EMIよりOVA好評発売中!さらに続々リリース
DATAM POLYSTAR
株式会社　データム・ポリスター
〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-14-6
Phone 03(5721)3233

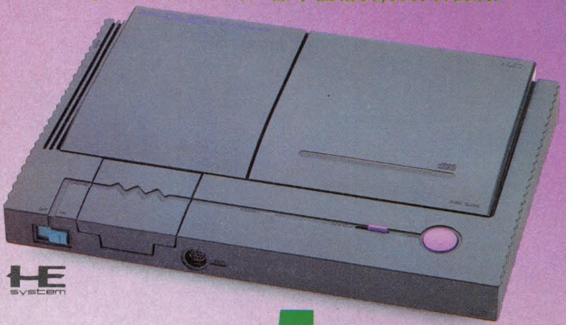
PC Engine



これがPCエンジン、スーパーCDロムロム一体型ゲームマシン、デュオだ。

DUO

PCエンジン デュオ／標準価格59,800円（税別）



DUOの5大特長

1. アクセスを減らし、アニメなどグラフィックをますますリアルに。
2. さらに迫力アップ、デジタルCDサウンド。
3. A4ノートサイズの未来派AVデザイン。
4. スーパーCDロムロムからHuカードやロムロムソフト、CD・G、音楽CDまで、これ1台で対応。
5. 一体型で驚異の低価格を実現。

好評発売中！

SUPER CD·ROM² SYSTEM

続々登場！スーパーCDロムロムソフト。



大ヒット「ドラスレ」シリーズのRPG最新作。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

スーパーCDロムロムソフト

ハドソン/10月25日発売/
希望小売価格6,800円（税別）

©日本ファルコム ©1991 HUDSON SOFT
©1990 Falcom



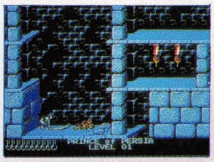
オリジナル面をくわえて最強の「ポピュラス」登場。

ポピュラス ザ・プロミストランド

スーパーCDロムロムソフト

ハドソン/10月25日発売/
希望小売価格5,800円（税別）

©1989,1990 Bullfrog Productions
©1989,1990 Electronic Arts



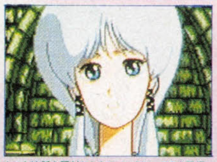
超リアルな動きのアクションゲーム大作。

プリンス オブ ペルシャ

スーパーCDロムロムソフト

リバーヒルソフト/11月8日発売/
希望小売価格6,800円（税別）

©ブローダーバンド ©1991リバーヒルソフト



ケルト神話を題材にしたファンタジーRPG巨編。

天 使 の 詩

スーパーCDロムロムソフト

PIOT日本テレネット/10月25日発売/
希望小売価格7,400円（税別）

©TELENET JAPAN 1991



CDロムロムの代名詞的ソフトの続編ついに登場。

天外魔境II卍MARU

スーパーCDロムロムソフト

ハドソン/年内発売予定/
価格未定

©1991 HUDSON SOFT ©1991 RED

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円（税別）〉が必要です。



NEC
しゃべる。吠える。リアルに動く。これが驚異のスーパーCDロムロム。
キミのロムロムをスーパーCDロムロムシステムに変える。
SUPER SYSTEM CARD
スーパーシステムカード
標準価格9,800円(税別)
10月25日新発売
CD-ROM²
SUPER SYSTEM CARD
Ver.3.0
買って当てよう!当てて自慢しよう!!
スーパーCDロムロムシステム新登場記念
スーパープレゼントキャンペーン
平成3年10月25日〜12月27日
■スーパーシステムカードおよびPCエンジンDUOについている応募ハガキに、スーパーCDロムロムソフト(キャンペーン期間中に発売のもの)についている応募券を3枚貼り、郵便切手を貼ってご応募ください。抽選でスーパーCDロムロムを超楽しめるスーパーグッズを合計5,000名様にプレゼントいたします。
■賞品 DUO賞(DUOの応募ハガキの中から抽選)/DUO専用オリジナルキャリングバッグ500名 SSC賞(スーパーシステムカードの応募ハガキの中から抽選)/「天外魔境II卍MARU」オリジナルブルゾン500名 SUPER CD賞(共通)/オリジナルCDキャリングケース1,000名 PCエンジン賞(共通)/オリジナルテレホンカード3,000名
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

ASCII

アスキー・ムック

ゲームデザイナー
シナリオライター…

ゲームを仕事にしたいと考えている方へ

ゲームつくりの舞台裏をのぞいてみたい方へ

'93ゲーム業界就職読本

小学生のときゲームセンターを知り、中学時代に「スーパーマリオ」に熱狂し、高校時代に「ドラクエ」に夢中になった人たちが、いま、〝オトナ〟になろうとしている。そんな彼らの多くが、「大好きなコンピューターゲームを仕事にしてみたい」、「今度は自分がゲームを作り、人を感動させたい」と考えるのは、自然のなりゆきなのだろう。

好評発売中

平林久和著 定価1,200円(税込み)

ゲーム業界に憧れている人、疑いを持っている人、そしてゲーム業界に行こうかどうしようか迷っている人。それぞれがそれぞれの好奇心に応じて参考になる、コンピュータゲーム世代の社会人予備軍にぜひ読んでもらいたい1冊。

《内容》

- 有名クリエーター(中村光一、遠藤雅伸、田尻 智)が語る「名作ゲームの作り方」
- 企画書・開発室など秘密データを一挙公開
- 人事担当者・開発責任者にホンネでインタビュー「いま必要な人材とは？」
- 就職活動に絶対必要!! ゲーム業界の常識
- ゲームメーカー85社の会社案内&就職データを網羅
- 就職試験小論文テスト攻略法

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー



■ヨシオの代走にされてしまったエクボ。あやめとの一騎討ちだ！


さあ本日の
メインイベント
障害!!
放送席には
のんたらほれさんに
来ていただき
ました
このレース
どうごらんに
なりますか
さあ
いっぽう競技
のほうは？
あ
両選手
ハードルを
クリアー
しゃらくさい
あやめ選手
ロケット
パンチ
これは
古い
70年代
だ〜っ
すかさず
エクボ
魔法攻撃
べぎらま!!
このへん
呪文が
オリジナルで
ないのが
悲しいところ
ようやく
運動会らしく
なってきましたね
伊吹先生
まあその
でも次は
たいへん
ですよ
第2障害は
なんと
ばーん
校長の踏み絵
ぐしゃ
ばり
……
なんなく
クリアー
してしまい
ました…
今学期の
通知表が
こわいですね
……
第3シケイン!!
ストトンと
2速1速に落とし
その後いっきに
加速します
このあたり
どうでしょう？
今宮さん
だから
F1じゃ
ないっての

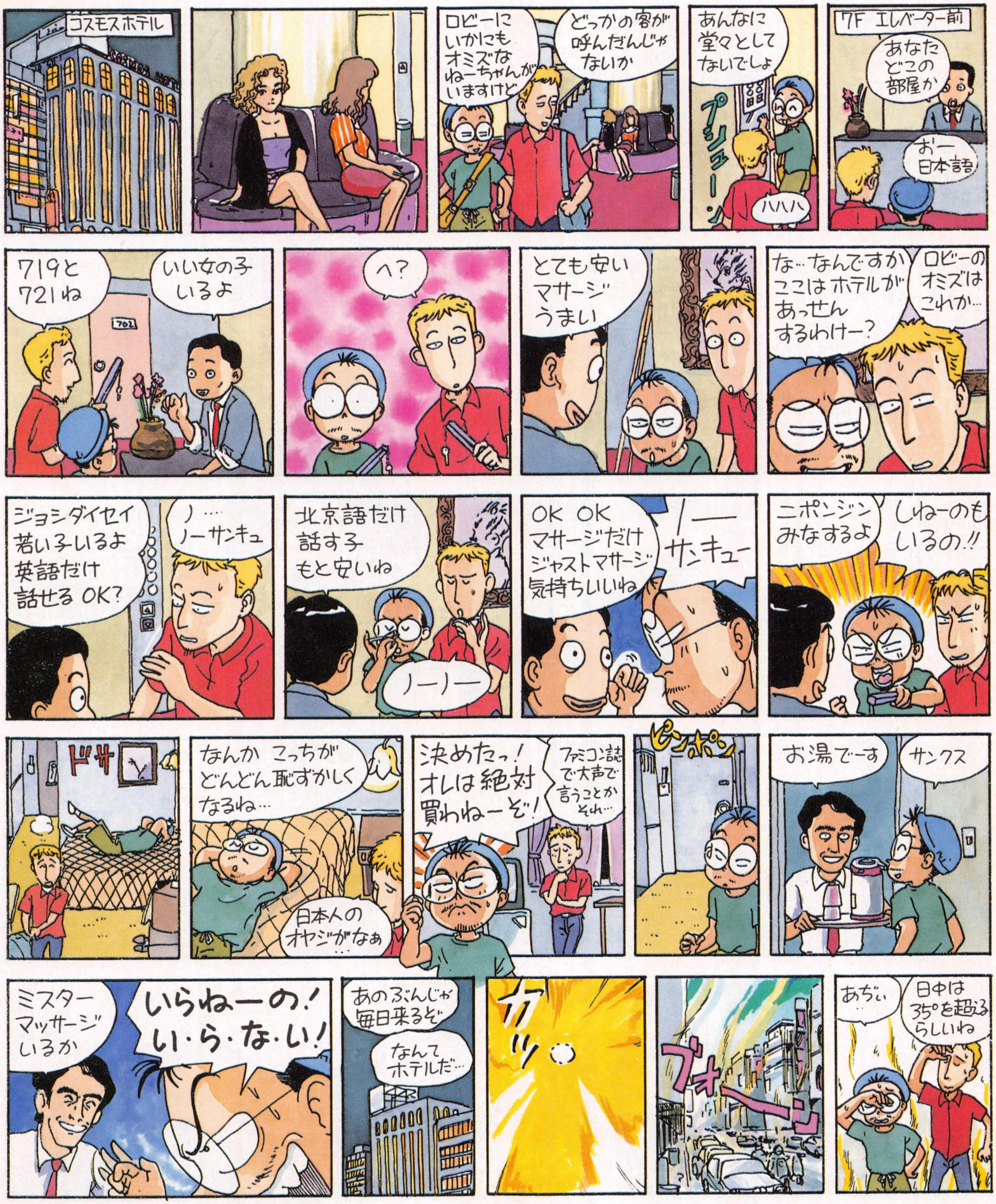


■いっ、いつのまに校長が!?

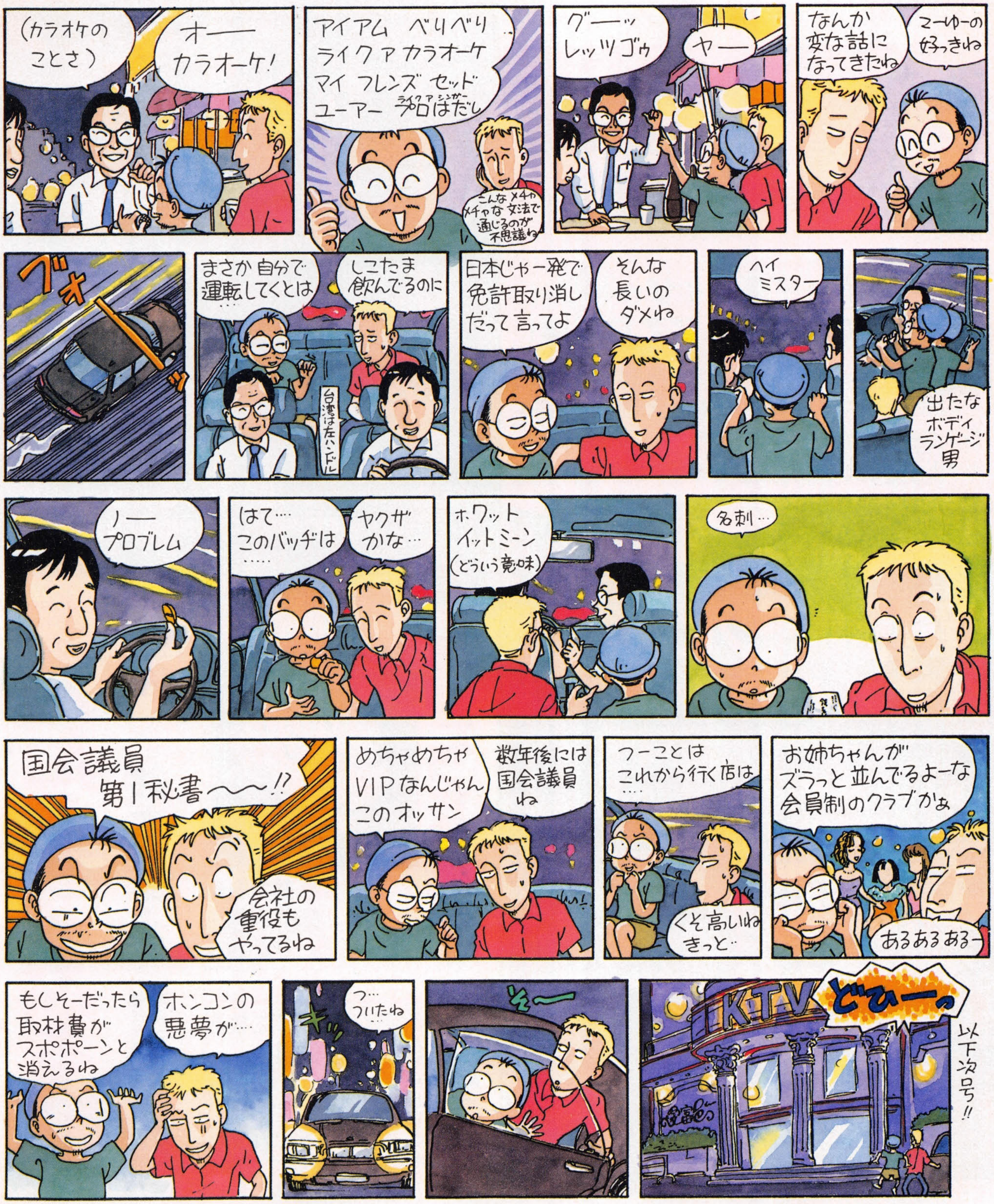
こやま基夫先生へのお便りは⬇編集部アバタモ☆エクボ係まで

■復活第1弾台湾取材編!! 上の巻なのだ!!




コスモスホテル
ロビーにいかにもオミズなねーちゃんがいますけど
どっかの客が呼んだんじゃないか
あんなに堂々としてないでしょ
プシューン
ハハハ
7F エレベーター前
あなたどこの部屋か
おー日本語
719と721ね
いい女の子いるよ
へ?
とても安いマサージうまい
な…なんですかここはホテルがあっせんするわけー?
ロビーのオミズはこれか…
ジョシダイセイ若い子いるよ英語だけ話せるOK?
ノ…ノーサンキュ
北京語だけ話す子もと安いね
ノーノー
OK OK マサージだけジャストマサージ気持ちいいね
ノーサンキュー
ニポンジンみなするよ
しねーのもいるの!!
ドサ
なんかこっちがどんどん恥ずかしくなるね…
日本人のオヤジがなぁ…
決めたっ! オレは絶対買わねーぞ!
ファミコン誌で大声で言うことかそれ…
ピンポン
お湯でーす
サンクス
ミスターマッサージいるか
いらねーの! い・ら・な・い!
あのぶんじゃ毎日来るぞ
なんてホテルだ…
カッ
ブオーン
あぢぃ…
日中は35°を超えるらしいね


とりあえず 早めに仕事 やっちゃって
オーー みそくんの 言葉とも思えない
あとの4日は 遊びましょ
ナーイス
普通のマシンを 普通の値段で 普通に売ってる だけね
ゲームウォッチ が多い くらいかな‥
デタラメなハード ないと面白く ないね
オーー ノープロブレム (平気 平気)
台湾も コピー天国 変な機種は ホンコンより 多いはずね
法拉利
B-101
射功能
あの 世界統一 マシンも メイドイン タイワン
ワオーー タイワンダフル
で どこに あるか
知らない
てきとうに 歩けば みつかるよ
‥‥ ‥‥
台北は 広い
つかれた
でも台北の街って 香港にくらべると 今イチ あかぬけないね
香港は 歌舞伎町と 秋葉原を まぜた感じ だったけど
台北は でっかい池袋 ってところね
アーユア ジャパニーズ ?
YA
(私は 仕事で日本に 3回行ったことが あります) ※英語直訳
はぁ
(日本は とても 美しく そして 日本人は やさしい 私は 日本を とても好きです) ※やっぱり直訳
何て 言ったの ?
日本は いい国 だって
そんな 短かったか ?
(タイワンは 初めて?)
YES
(仕事? それとも遊び?)
んーー 半々って何て 言うんだろ
ハーフ& ハーフ かな
そんなこんなで 1時間‥‥
わははははは
すっかりもりあがっていた
(よし! 私たちの 行きつけの店に 行きましょう)
Mr.ロイ 40代
(KTVって 知ってるかい)
Mr.シェン 50代
KTV ?



■鈴木Bros.は今回もボラれたのか？ 中編へ続く！

鈴木みそ先生へのお便りは⬇編集部あんたっちゃぶる係

ASCII

ウィザードリィ・外伝I 攻略の手引き

ファミコン通信編集部責任編集　定価650円(税込み)

ゲームボーイ版ウィザードリィ 完全無敵の攻略本、ここに登場!

全国のウィザードリィ・マニアが待ちに待ったゲームボーイ版の攻略本がソフトと同時発売！　モンスターの全原画を豊富に使用した、ビジュアルも美しい本にしあがっているのだ。しかも、ウィザードリィ初心者のために、攻略法も親切丁寧な、安心の一冊なのだっ！



好評！発売中

聖竜伝説モンビット 公式ガイドブック

ファミコン通信編集部責任編集　定価620円(税込み)



冒険はこの本から始まる!

愛と友情を大切にし、自然と平和を愛するモンビット。ドラゴンを成長させながら、平和を乱す邪帝ギールを倒すために戦っていく。この冒険のために必要な、さまざまな情報を満載しているのがこの公式ガイドブックなのだっ！



あんたっちゃぶる 1

鈴木みそ著

週刊ファミコン通信別冊　定価930円(税込み)

おもしろくってタメになる 読めばキミも事情通

週刊ファミコン通信に大人気連載中の『あんたっちゃぶる』がついにコミックスになった！　しかももれなく、ペーパークラフト飛び出す鈴木みそ(笑)のオマケ付き！

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話(03)3486-1977 株式会社アスキー

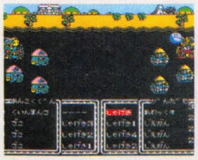
P90 緊急速報1
スーパーガチャポンワールド SDガンダムX

本誌緊急速報!! ファミコンの『ガチャポン戦士』がスーパーファミコン版になってパワーアップ!! こいつは見逃せないぜ!!



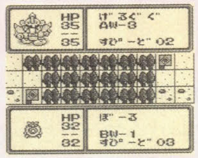
P92 緊急速報2
SDガンダム ガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー

『ガチャポン戦士3』のシステムを継承したシミュレーション。新戦闘システム、リアルシミュレートコマンドバトルを導入だっ!!



P94 緊急速報3
SDガンダム SD戦国伝2 天下統一編

『SD戦国伝』の続編。戦闘が見おろし型になり、登場キャラも増えて、ますますおもしろくなったシミュレーションゲームだ。



CONTENTS



CONTENTS

P96 緊急速報4
SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産

魔王サタンガンダムを倒すために立ち上がったナイトガンダムが主人公のRPG。200種類あるカードダスのキャラクターも登場するぞ。



P98 バンダイのヒ・ミ・ツ
バンダイはこんなこともやってまーす

テレビゲーム以外のガンダムを大紹介。食品からプラモデル、洋服まで、いたるところにガンダムが!! バンダイの多角経営はスゴイ。



P100 徹底攻略
SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士

第2章までをわかりやすく徹底攻略。洞窟マップやショップリストも大公開。かゆいところに手が届く全5ページ。こいつは必見!!



©創通エージェンシー・サンライズ

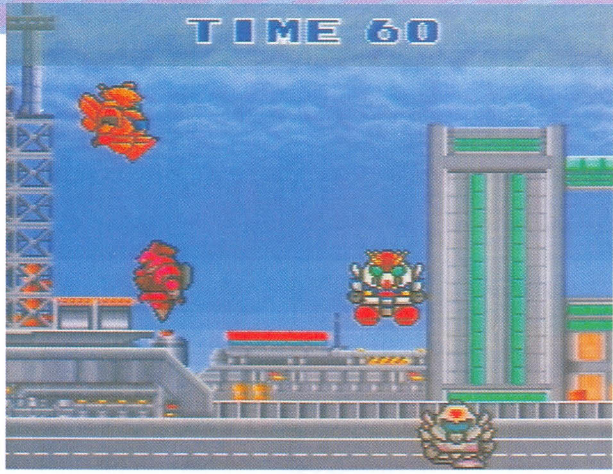
緊急速報1

スーパーガチャポンワールド

SDガンダムX

ファミコンで人気の『ガンダム　ガチャポン戦士』シリーズが、スーパーファミコンの高機能によってパワーアップして帰ってきたぞ〜。その名も『SDガンダムX(エックス)』。決して『SDガンダムバツ』じゃあないので注意しよう。

スーパーファミコン SF	シミュレーション	バックアップカートリッジ
	ユタカ・バンダイ　発売日未定　価格未定	8メガ



ガチャポン戦士シリーズの最強版が登場だ!!

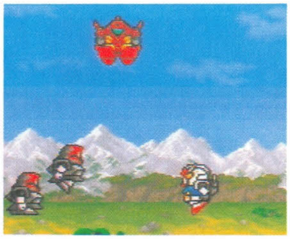
『ガチャポン戦士』シリーズの最強版が登場だ。グラフィックが美しくなり、マップにはヘックスが採用されるなど、より本格的なシミュレーションゲームとして楽しめるようになっているぞ。

マップ上でモビルスーツを動かし敵の都市や基地などを占領するのが目的だ。

戦闘シーンは、ファミコン版の『ガチャポン戦士』の3作目で取られたコマンド選択式ではなく、1作目、2作目と同じようにアクションシューティングになっている。

グラフィックがきれい

グラフィックは、見てのとおりスーパーファミコンの高機能を活かしたすばらしいものだ。キャラクターや戦闘シーンの背景、マップもていねいに描き込まれている。これで迫力バッチリの戦闘が楽しめるぞ。



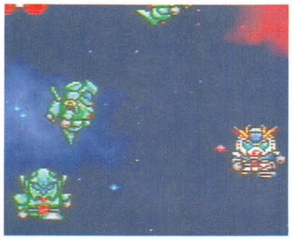
ヘックス制や開発の導入

ヘックス制の採用で、より本格的な戦略が楽しめるようになった。さらに後で説明する戦闘もヘックスならではのユニークなものだ。また、開発の概念が加わり、時間が経つと新たなユニットが作れるようになるぞ。



戦闘はアクション&シューティング

戦闘がアクション&シューティングという点は、1作目、2作目と同じ。大勢入り乱れての戦闘シーンでは、自分が動かせるキャラはひとつで、残りはコンピューターがオートで動かしてくれる。うーん、親切。



要チェックの戦闘方法を見てみよう!!

実際の戦闘方法を見てみよう。どのユニットをどこに動かすか決めて、ユニットを動かす。隣接するヘックスに敵ユニットがいる場合は戦闘することができる。

この場合、隣接する6つのヘックスに複数の敵がいれば、複数の敵を相手に戦わねばならない。1対6とか、2対5、あるいは逆に6対1なんていう戦闘が起こり得るわけ。だから、作戦が非常に重要になってくる。ある敵ユニットのまわりに味方のユニットをズラーッと並べて最後のひとりが隣接ヘックスに移動した場合に戦闘するようにすれば、敵をタコ殴りすることもできるってことだ。


⬆白い矢印のユニットをまず動かしてみようかな。


⬇敵ユニット(赤)からひとつ離れたところに置く。


⬆今度はこっちのユニットを動かして……。


⬇ここに置けば2対2の戦闘シーンの始まり始まり〜っ。



C創通エージェンシー・サンライズ　Cユタカ・バンダイ

地形の種類もスンゲ～豊富だ～～っ!!

戦闘の舞台になる地形もいろいろな場所がある。このゲームには平原、海、氷原、基地など、じつに20種類もの地形があるのだが、ここでは、そのうちの11種類を紹介してみた。

どのキャラクターを使えばいいか、またどういった方法で戦うかも地形によって変わってくる。地形はそれほど重要なのだ。

平原



一般的な地形なので、移動距離も大きい。遠くの山並がとてもキレイだなぁ。

氷原



うーん、ここは寒そうだ。油断しているとマンモスが襲ってくるぞ(ウソ)。

ジャングル



ここはもしかしてジャブローの森かな。たまに猛獣が襲ってくるぞ(ウソ)。

水中



陸用のユニットは苦戦を強いられる。ズゴックが有効な地形だ。

隕石の浮かぶ宇宙



大きな残骸の後ろに隠れることができる。隕石にもキャラが当たることはない。

基地の入り口



ここはソロモンか、あるいはア・バオアクーか？　って感じ。

月面基地



月面なので引力が小さい。遠くに見える地球が美しく輝いている。

市街地



人工的かつ超近代的な建物が並ぶ都市の図。ビルまで壊さないように。

大気圏外



大気圏外の宇宙空間だ。ぼやぼやしているとお天気衛星にぶつかるぞ(ウソ)。

コロニー上空



コロニー上空いらっしゃいませ。高所恐怖症の人はビビるほどの迫力だ。

シャトル基地



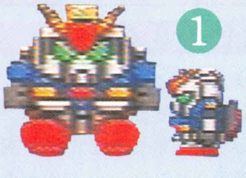
おお～っ、シャトルが見えるぞ～。さすがにカッコイイね～。

特別企画 ガンダムX――ガンダムを探せ!! キミは全員の名前がわかるかな？

『SDガンダムX』の発売に備えて、各キャラクター(ユニット)をよく覚えておこう。ここではクイズの形式を借りて、各ガンダムキャラクターを紹介してしまうのだ。ガンダムファンのキミも、そうでないキミも、朝昼晩繰り返し練習し、明日の日本を背負って立てるよう、「ノー」と言える立派なガンダム通になろうぜ！

今回ここに登場するのは、機動戦士ガンダムからガンダムF91までの6体だぞ。右に書いてある説明を読んでバッチリ当ててくれ！

1



⬅可変モビルスーツ。パイロットはなんとカミーユ・ビダン。

2



⬅アムロ・レイ少尉のニュータイプ能力に合わせRX－78を再設計。

3



⬅RX－78型試作2号機。ビーム兵器やガンダリウムの装甲を持つ。

4



⬅ティターンズがグリプスーで開発。コロニー内戦闘向きの汎用型。

5



⬅ドッキングという要素を持った第3世代モビルスーツである。

6



⬅バイオコンピューター搭載の小型高性能のモビルスーツだ。

答　①Zガンダム　②アレックス　③ガンダム　④ガンダムMkII　⑤ZZガンダム　⑥ガンダムF91

緊急速報2

SDガンダム ガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー



ガチャポン戦士シリーズも、はやいものでもう4作目になるのか。回を重ねるごとに違ったオモシロサを提供し続けてくれたこのシリーズ、今回はなにが飛び出すの!? 興味津々。

FC ファミコン	シミュレーション	バックアップカートリッジ
	ユタカ・バンダイ 12月発売 8500円(予価) 4メガ	

リニューアルされたガチャポンシリーズ最新作

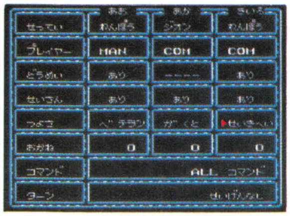
いまでこそSDガンダムの世界もいろんな方面に広がって、ナイトガンダムやら、武者ガンダムやら、さまざまなゲームが登場してるけど、SDガンダムの元祖は、じつはこのガチャポン戦士シリーズなのだ。もちろんゲーム化されたのもこのシリーズが最初。要するに正統派(?)ってわけだ。

さて、今回紹介する『ガチャポン戦士4』だけど、基本的なシステムは、前作『3』とほとんど同じといっていい。アクションの要素がまったくない、コマンド入力で戦闘を行なうタイプだ。前作を楽しんだ人はすんなりと遊べるんじゃないかな。ただし『4』では、より現実に近い戦闘がシミュレートできる新システム、R.S.C.B.(リアル・シミュレート・コマンド・バトル)を採用している。これは、物語に登場する有名パイロットどうしの戦いを、リアルに表現しようというシステムなのだ。

また、前作同様の3種類のシナリオゲーム(ノーマル、戦国伝、外伝)以外に、キャンペーンゲームが加わったことも見逃せない。これはマップをひとつずつクリアーしながら、物語を進めていくモードだ。シナリオをクリアーするたびにビジュアルシーンが挿入されて、ストーリーが展開していくぞ。

前作にはなかった新型の超強力ウェポンも登場。もちろん初登場のモビルスーツも多数なのだ。

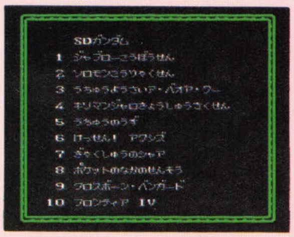
より細かな環境設定



⬆前作以上に細かくなった設定画面。強さや最初の所持金など、自由に変えられる。同盟軍が加わったのも新しい。

ゲームモードは2種類

シナリオゲーム



⬆ノーマルのシナリオ10本。どのシナリオも原作に忠実な設定がされているぞ。

前作と同じく、シナリオゲームにはノーマル、戦国伝、外伝と3タイプのシナリオがある。それぞれに10本ずつシナリオが用意されているから、全部で30本! これをひとつずつクリアーするだけで、軽く100年は遊べそうだ。というのはちょっと大袈裟だが、一度クリアーしたマップを何度でも遊べるのがシナリオゲームの魅力。もちろんシナリオは自由に選べる。前作にはなかった最新のシナリオも多数用意されているぞ。

キャンペーンゲーム

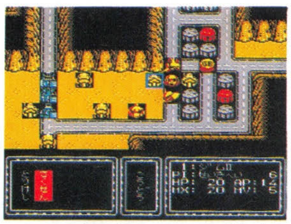


⬆オープニングストーリー。クリアーするたびにビジュアルシーンが挿入される。

今回新たに加わったのが、このキャンペーンゲーム。これはいわゆる面クリアータイプのゲームだ。目の前に用意されたシナリオをとにかくクリアーして、物語を進めていくわけだ。ストーリーの詳しい内容は明らかでないが、機動戦士ガンダムから逆襲のシャアまでの、4つの時代をまたにかけた34本のシナリオで構成されているぞ。かなり壮大な物語になりそうだね。ま、あとはやってのお楽しみってことで。期待していよう。

フレンドリー軍(第3軍)と同盟可能

これまでは、赤軍(ジオン軍)対青軍(連邦軍)の2大対決だったが、今回はそれ以外に黄軍(同盟軍)が登場する。プレーヤーは同盟軍を操作することはできないが、作戦を指示することができ、あとは勝手に指示どおりの作戦を遂行してくれる。同盟軍の使いかたも重要なポイントになってくるぞ。



⬆青が連邦軍、赤がジオン軍、黄色が同盟軍だ。同盟軍には作戦を細かく指示できる。心強い味方なのだ。

移動可能範囲が表示される

いままでの『ガチャポン戦士』シリーズでは、モビルスーツ(ユニット)の移動可能な距離がマップ画面に表示されなかった。それが今回は、移動可能な範囲が瞬時に表示されるように改善されたぞ。以前より戦略もたてやすくなり、スピーディーなゲーム展開が期待できそう。親切設計だね。



⬆移動可能な範囲がこのように表示される。攻撃可能な敵軍が一目瞭然なのだ。いちいちカーソルを動かさなくてすむぞ。

Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ Ⓒユタカ 1991

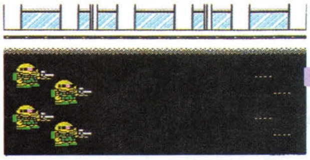
新戦闘システムR.S.C.B.とは？

『ガチャポン戦士４』注目の新システムが、このR.S.C.B.(リアル・シミュレート・コマンド・バトル)だ。これはモビルスーツを操るパイロットの感覚が楽しめる戦闘システムなのだ。原作に登場するパイロットどうしが戦闘に入ると、このバトルが始まるぞ。

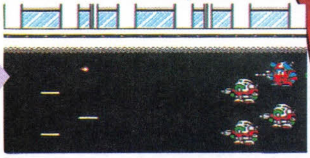
戦闘は射撃戦、格闘戦の順に行なわれる。射撃をするか格闘をするか、敵味方ともに能力の低いものからひとりずつコマンドを決めていく。最後に一番能力の高いパイロットの番だ。このとき画面には敵味方双方の入力されたコマンドが表示されるので、敵の出かたをうかがいながら作戦を立てられる。敵軍との駆引きが楽しめるぞ。



1 戦闘シーンに突入!! まずは射撃合戦から

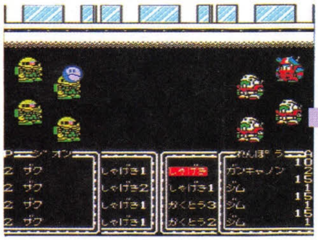


敵軍と重なると射撃モードに。攻撃をしかけたほうから相手を撃つのだ。



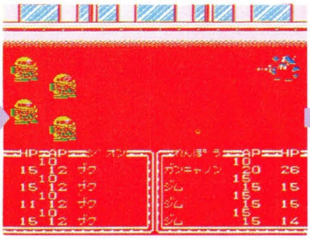
攻撃をしかけられたほうはすかさず反撃。ここまでは自動的に行なわれる。

2 コマンド入力



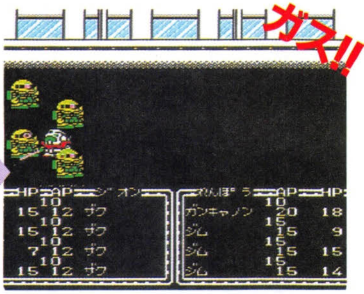
ひとりずつコマンドを選択していこう。相手のコマンドを見て作戦を練るのだ。

3 そして射撃戦



まずは射撃戦からだ。攻撃がヒット！大迫力のアニメーションバトル。

4 最後に格闘戦だ



射撃戦か終わったら格闘戦へ。相手が格闘を選択してなければ、一方的に攻撃。

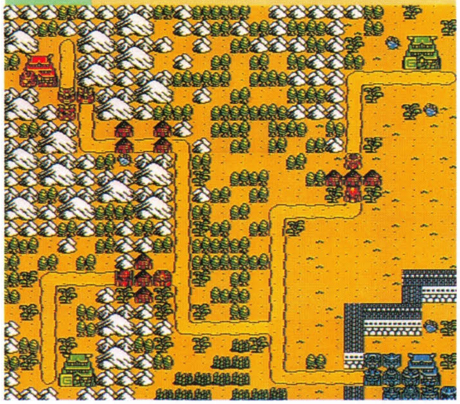
どれから遊ぶ？ 3種類のシナリオゲーム

ノーマル MAP NO.1 ジャブロー攻防戦



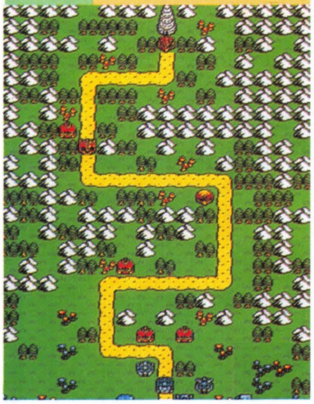
第１作からおなじみのキャラたちが活躍。基本はコレだね。

戦国伝 MAP NO.1 乱世ふたたび



戦国時代が舞台となっているのだ。お城がいい味出してるなぁ。

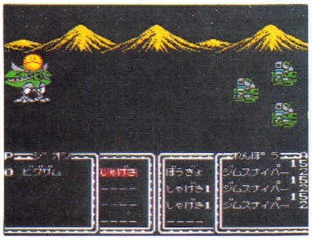
外伝 MAP NO.1 アミューの塔



こちらは中世ヨーロッパ風なのかな。

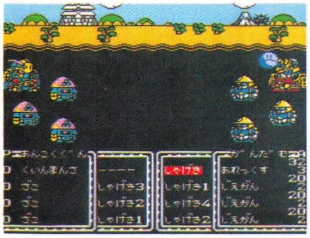
前作同様、シナリオゲームはノーマル、戦国伝、外伝の３タイプが用意されている。登場キャラも世界観もまったく違うゲームが自由に好きなところから遊べるのだ。ノーマルにはF91編、戦国伝には天下統一編、外伝には光の騎士編や円卓の騎士編など、新たに追加された最新シナリオも要チェックだね。

連邦軍VSジオン軍



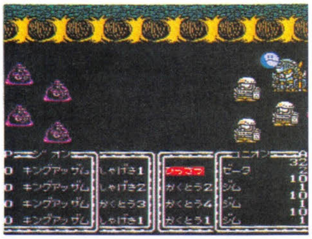
ノーマルシナリオでは、おもに連邦軍対ジオン軍の戦いが繰り広げられる。

頑駄無軍VS暗黒軍



戦国伝のバトルシーン。殺駆頭軍にかわって、暗黒軍が相手となる。

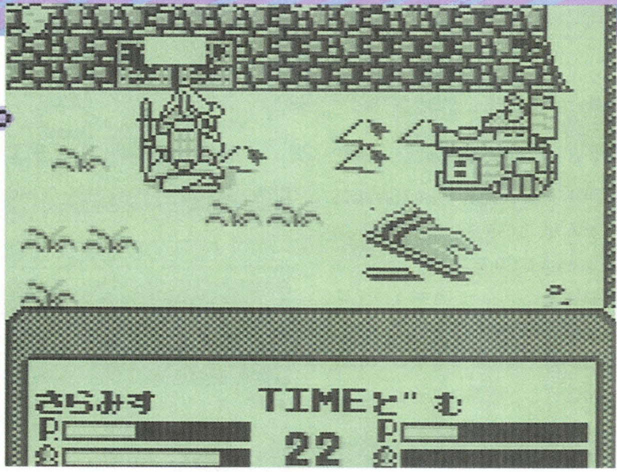
ユニオン軍VSジオン軍



外伝の場合はユニオン軍対ジオン軍の戦いだ。ストーリーはおなじみだよね。

緊急速報3

SD戦国伝2 天下統一編



ゲームボーイで好評だった、『SD戦国伝』シリーズの続編なのだ。主人公はおなじみの武者ガンダム。キャンペーン方式のシナリオで、前作を凌ぐ壮大な物語が展開される！

GB ゲームボーイ	アクションシミュレーション	バックアップ カートリッジ
	バンダイ　12月発売　4800円(予価)[込]	2メガ

武者ガンダムが繰り広げる戦国バトル!!

『SD戦国伝2 天下統一編』は、前作『国取り物語』から数年後の話をテーマにしているのだ。前作では、ゲームボーイながらかなり凝ったシステムで、新しいタイプのアクションシミュレーションを見せてくれた。この『天下統一編』も基本的には前作で好評だったシステムを受け継いでいる。

ただし、よりスピーディーなゲーム展開が楽しめるように、引き抜きや築城などの要素はなくなった。また、前作では足かせになっていた陣取り合戦的な領土の奪い合いも不必要になり、戦術的な要素がより大きくクローズアップされている。ま、要するに説明書なんか読まなくても誰でも気軽に遊べるような、オーソドックスなシミュレーションになったのだ。

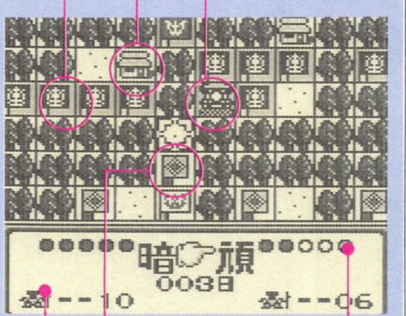
今回大きく変更されたのは、戦闘のシステム。前作ではサイドビューだったのが、トップビューになったのだ。このため戦闘中に地形の影響をより受けやすくなった。戦う場所によって、有効な戦いかたも違ってくるぞ。武者の使いかたも考えないとね。

ものがたり

前作、国取り物語から数年がたち、時穏の国に再び危機がやってきた。前作で成敗した闇軍団の首領、殺駆頭の息子、若殺駆頭が新たな闇軍団を結成し、悪事を始めたのだ。しかし前回活躍した頑駄無7人衆は、みなバラバラになっていた。そこで7人衆のひとり農丸は、若武者荒烈駆主に"ガンダム結晶"を持つ4人の仲間を捜し出し、再び闇軍団を倒すよう命じた。

かくして荒烈駆主は闇軍団と壮絶な戦いを繰り広げた。が、大爆発に巻き込まれ、見知らぬ地に吹き飛ばされてしまう。荒烈駆主は、運よくふたりの頑駄無に助けられた。しかし激しい爆発の衝撃で、記憶をまったく失っていたのだ。そこで出会った頑駄無たちは、暗黒軍団と呼ばれる武者たちと戦っていた。こうして戦乱の嵐は再び吹き荒れるのだが……。

INFORMATION

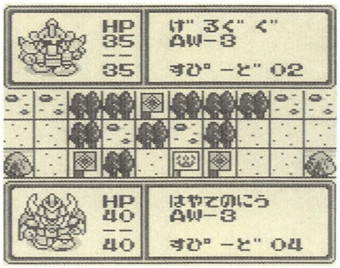


城　戦略の拠点となる場所。前作では体力回復できたが、今回はできない。

1ターンに実行できる命令の回数が表示される。最大5回までだ。コマンドを実行するとマークの色が変わる。

ふたり同時プレー可能

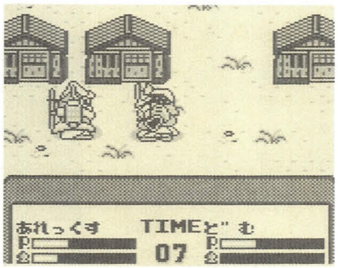
通信ケーブルを使えば、対戦プレーができるぞ！　これが『SD戦国伝2』の目玉のひとつなのだ。ゲームボーイなんだから、やっぱり対戦プレーで楽しみたいよね。実際に対戦するとどうなるのかは不明だが、相手にわからないようにトラップを仕掛けたりできるみたいだぞ。これは盛り上がりそう！　だね。



⬅一億人のガンダムファンの夢がかなう。対戦プレーにハマるのだぁ。

バトルはトップビュー

前作との大きな違いが、このバトルシステムだ。トップビューになり、より広いフィールドで戦闘が楽しめるようになったのだ。地形の種類も草原あり林あり城ありで多彩。ワンパターンな戦いかたでは、苦戦することになるかもしれないぞ。地形の特徴や武者の特徴もしっかりと把握しておかないとね。



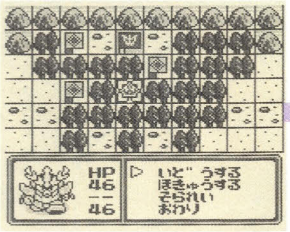
⬅障害物を敵にするか、味方にするか。それはキミの腕しだいってとこかな。

Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ　Ⓒユタカ　1991

暗黒軍団を率いる四獣王とは何者なのか!?

基本的なルールは、前作とほとんどいっしょだ。１ターンで命令が実行できる回数は５回。ひとりの武者を続けて何度も動かすこともできるぞ。体力の回復は城でなく、補給ユニットを使ってするようになった。補給ユニットの使いかたがポイントになりそう。最終的に敵軍の大将をやっつければ、ひとつのシナリオをクリアー。

敵軍の大将を倒し



⬆敵の大将を包囲。いよいよ大詰めだ。とにかく突っ込んでやっつけれー。

GOOD!



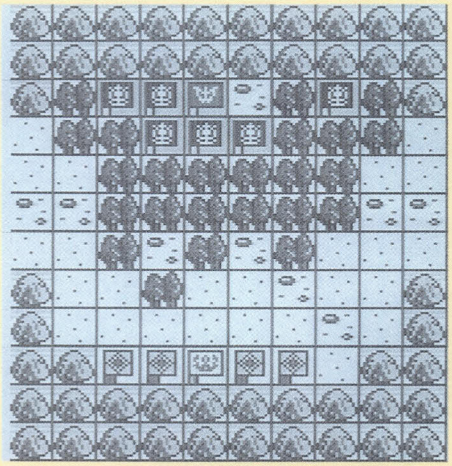
⬅敵の大将を倒すとシナリオクリアーだ。感動に涙する頑駄無軍の武者。さぁ、次の面へ。さくさく進めるぞ。

⬇負けたからって泣くんじゃない。コンティニューがあるじゃないか。



BAD

第１話　ザク３兄弟　突き進むのみ！　森で包囲せよ

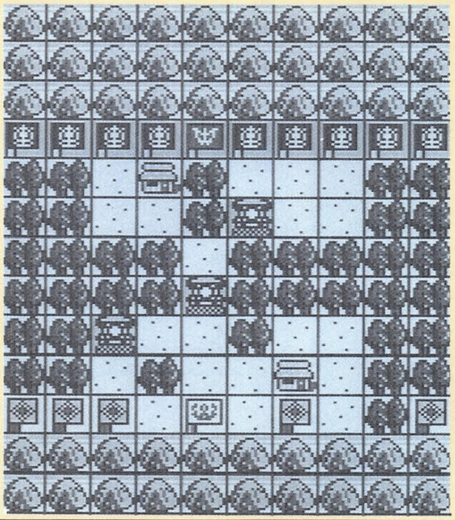


一番最初のマップということで、とくにこれといったポイントはない。戦いのほとんどはマップ中央の森が舞台となる。ここでの戦いかたが、勝敗を左右するシナリオだ。

暗黒軍 VS **頑駄無軍**

- げるぐぐ　HP 35/35　⬆名前にインパクトがあるがかなり弱め。
- しんざく　HP 45/45　⬆前作より強くなっている。動きも速い。
- はやてのにう　HP 40/40　⬆スピードはあるが攻撃力はいまいち。
- ぼーる　HP 32/32　⬆小さくてすばしっこい奴。体力はない。

第２話　忍びの者たち　敵陣近くの城を奪取すべし!!



パッと見て、敵軍の数がけっこう多いのに少々戸惑うかもしれない。中央にあるふたつの城を早めに占領できれば楽勝だろう。もちろん敵軍も城を奪取しようとしてくるぞ。城内でいかに戦うかがポイントになるかな。

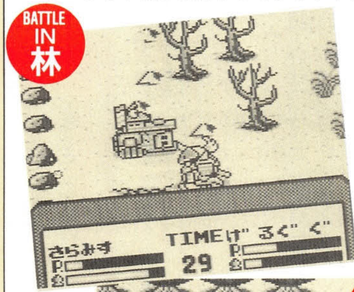
暗黒軍 VS **頑駄無軍**

- どむ　HP 30/30　⬆攻撃力は高いが、動きが遅いのが難点。
- ざんじ　HP 40/40　⬆武器は飛び道具。油断すると痛い目に。
- さらみす　HP 40/40　⬆刀は装備してないが飛び道具が強力だ。
- あれっくす　HP 46/46　⬆自軍の大将であり、主人公。最強だな。

迫力のバトルシーン

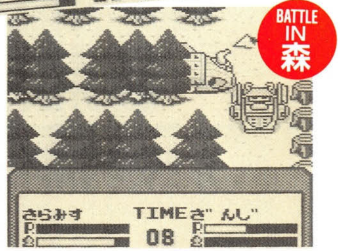
画面写真じゃわからないけど、フィールドの広さは６画面くらいある。敵が背後からいきなり現われたりしてドキドキもの。

BATTLE IN 林



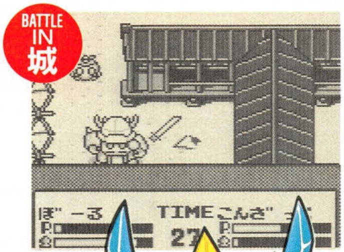
⬅ところどころに生えている木が障害物になる。隠れるところはない。

BATTLE IN 森

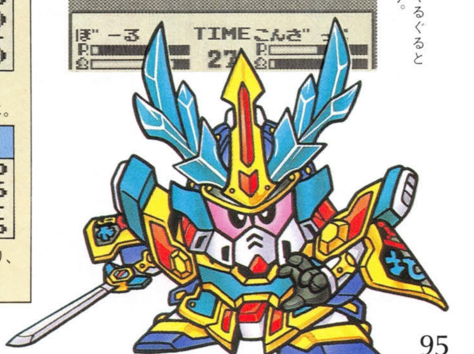
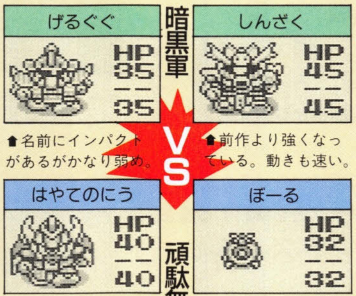


➡樹木の影に身を隠すことも可能。動きにくい地形だぞ。

BATTLE IN 城



⬅城内の構造は単純。ぐるぐると追いかけっこになりそう。

緊急速報 4

SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産

SDガンダム外伝の集大成ともいうべき作品が、この『SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産』だ。

SF スーパーファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	エンジェル 11月発売予定 9500円(予価)	8メガ



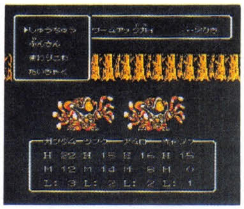
スーパーファミコンに『ナイトガンダム物語』が登場だ!

『大いなる遺産』は、SDガンダム外伝のナイトガンダム物語の『I』から『IV』までの集大成ともいえる物語。ファミコン版は、カードダスの「ラクロアの勇者」、「伝説の巨人」のふたつの物語から題材を取っているが、『大いなる遺産』は、さらにふたつの物語を含んだ長大なものになっている。

ゲームの舞台になるのはファミコン版と同様、スダ・ドアカワールドというファンタジックな世界。ここを舞台に、プレーヤーはラクロア地方に古くから伝わる勇者ガンダムの血を受け継ぐひとりの勇者になり、数々の苦難を乗り込えていくのだ。そして、魔王サタンガンダムを倒すのが目的だ。

パーティーは最大で5人までで、魔法は、おなじみの魔法のほかにさまざまな魔法が登場する。たとえば、カードダスのキャラクターを攻撃時に実体化させるための魔法とか、マップ上を移動する魔法、敵をモンスターに変える魔法などが加わるぞ。


⬅ファミコンの『ナイトガンダム物語』はこんな感じ。


➡ファミコン版では〝さくせん〟のコマンドがあった。



スーパーファミコンでは

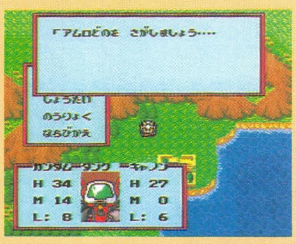
グラフィックがこんなにきれいになったのだ。淡い感じで色彩がとても新鮮だ。モンスターはもちろん、町やフィールドも細かく描き込まれているぞ。

基本のコマンド画面は

フィールド上で使えるコマンドは、〝話す〟や〝調べる〟などのほかに、〝仲間〟などのコマンドがある。〝仲間〟のコマンドでは、パーティーの状態を見たり、自分以外のキャラと話をすることができる。また、〝道具〟のなかの〝アルバム〟というコマンドを使えば、自分の集めたカードダスを一覧表のように見ることができるのだ。



⬅フィールドや町での基本コマンドの画面。赤っぽい縁のなかに白い画面ていうのはちょっと珍しいよね。



⬆〝仲間〟のコマンドのなかから〝話す〟を選べば、仲間と話ができるのだ。



⬅〝道具〟のなかの〝アルバム〟を選ぶと自分の持っているカードダスのカードが全部見られるぞ。思わず集めてしまうのだ。

戦闘コマンド画面は

戦闘画面では、〝戦う〟や〝魔法〟といったコマンドのほかに、〝オート〟がある。これを使うとコンピューターが最適な方法を選んで戦ってくれる。魔法も勝手に選んで使うのだ。また、戦闘中のパーティーの状態は画面の下に表示される。自分のターンになると顔のグラフィックが表示されるので臨場感バッチリの戦闘が楽しめる。


⬅これが戦闘中のコマンド画面。透き通った画面がなかなかカッコイイぜ。敵キャラは〝目標〟として示されている。


⬆攻撃する順番になると、下のウインドーにキャラの顔が表示されるのが楽しい。


⬅魔法を選ぶときのコマンドはこんな感じだ。ウインドーがいくら重なっても透明なのがイカス(でも文字は消えるぞ)。

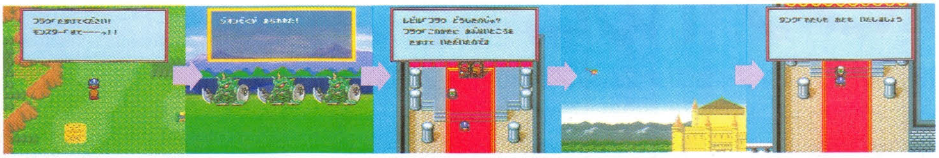
C創通エージェンシー・サンライズ Cエンジェル

感動の物語の序盤をドーッと紹介するのだぁー!!

オープニング

物語は、主人公ガンダムが野原を歩いているところから始まる。フラウ姫がモンスターに襲われているところを助けると、姫がラクロア城へ案内してくれる。そこでレビル王に会い、サタンガンダムを倒すように頼まれる。ここでキミの勇者としての本当の冒険が始まるのだ。

それから、ラクロアの城下町でいろいろな話を聞き、そこを拠点に周囲の土地へ出かけていこう。



⬆いきなりフラウ姫が助けを求めてきたぞ。

⬆いきなり戦闘シーン。しかし、敵は弱い。

⬆敵を倒しラクロア城へ。王に会おう。

⬆そのとき一筋の金色の流れ星が……。

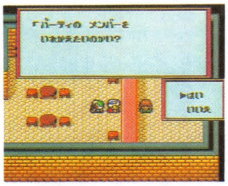
⬆タンクが仲間に加わり、冒険が始まる。



⬆これが冒険の最初の拠点になるラクロアの城下町だ。

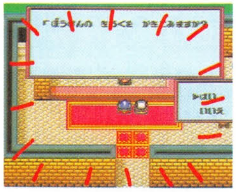
⬇道具屋ではカードダスができる。けっこうお金を使っちゃう。





⬆酒場ではパーティーの入れ替えができるのだ。

⬇宿屋では体力回復とデータセーブができるぞ。



ルウムの町

ラクロアの城下町で、この町の話を聞いてやってくる。ひととおり話を聞いて、町の外へ出てみると、さあたいへん。いきなりシャアに石版を奪われてしまうのだ。追いかけようとしても、敵が出て来て戦闘になってしまい、シャアにまんまと逃げられてしまう。しかし、ジムスナイパーが仲間に加わるぞ（ただし、すぐ別れることになる）。

この後は、町の人の話から、北にあるという洞窟へガンキャノンを探しに行こう。



⬅あまりに突然にシャアに石版を取られてしまう。



➡ここがルウムの町だよ～ん。小さいけどいい道具を売っているのだ。要チェックでんな。



⬅へえ、そうかぁ。これは役に立つ情報を聞いたぜ。では次なる町をめざしてゴーゴー。

石版の洞窟

ルウムの町で話を聞いて、洞窟へやって来てみると、ちょっと強いモンスターが出てくる。しかし、ダンジョン自体はそんなに難しくないので心配しなくて大丈夫。

洞窟内でガンキャノンに会うと石版を探しているという。スライムアッザムの力を借りて、その石版をキミが探し出して、再びガンキャノンに会いに行けば、ガンキャノンが仲間に加わってくれる。

彼は、パルタの町にアムロナイトが行っているという情報を与えてくれる。いざ、パルタの町へ。



⬅やったぁーっ！石版を手に入れたのだっっっ！



➡ここが石版の洞窟の入り口。なかは暗いのでたいまつがあると助かるぞ。オーケー？



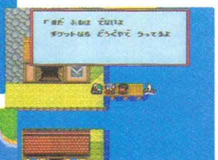
⬅わーぃ、ガンキャノンが仲間になったぞーっ。これでやっと3人パーティーなのだ。

港町パルタ

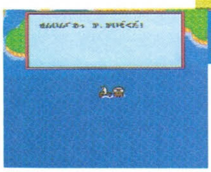
アムロは海を越えてルナツーの町へ行ったという。しかし、海には海賊が出て困っているらしい。船に乗り海へ出ると海賊に襲われる。



⬅パルタの町。海に面した港町だな。洞窟からさらに北に行ったところにある。



⬆ここから船に乗ってルナツーの町に行けるのだ。



⬅船に乗ったはいいが海賊が登場。かなり強いので苦戦するぞ。

ルナツーの町



⬅ここがルナツーの町。なかなか大きな町なので、しばらく滞在してもいいなぁ。



⬆ここにきた盗賊がいい剣を手に入れたと酒場で聞く。



⬅盗賊の村には地下道があるという話も聞ける。どこにあるんだろう？

船に乗り盗賊を倒すと（倒さないとほかへ行く）、この町へ来る。ここでは盗賊の町の情報をいろいろと聞くことができるぞ。

盗賊の村

門番がいて入れないので地下道からの村のなかに入る。そして、地下の牢屋でアムロを発見する。村のボス黒い3連星は手強いぞ。



⬅ここが盗賊が住んでいるという村。平和そうな感じに見えるんだけどなぁ。



⬆こんなところでアムロに出会うとは。

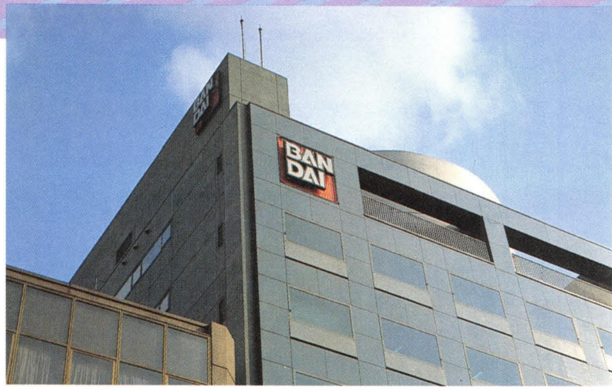


⬅いきなり盗賊の親分、黒い3連星が現われた。倒せば炎の剣が手に入るぞ。

テレビゲーム以外のガンダムを紹介

バンダイのヒ・ミ・ツ

1980年7月、バンダイがガンダムのプラモデルを発売してから今年で11年目。いまでは、玩具、ファミコンソフト、自動販売機、映画、ビデオ、雑貨と数多くのガンダム商品が出回っているのだ。そんな商品をところ狭しと紹介しちゃうぞ!!



驚くべき多角経営 ガンダムがいっぱい

ババンババンバンダイ、頭洗えよ。ってことで、バンダイはテレビゲームのほかにも、いろいろな分野でガンダム商品を販売しているのだ。そこで、ここでは〝バンダイのヒ・ミ・ツ〟と題して、風呂屋の番台を大紹介!! 女湯も覗き放題、ヤリ放題……スマン。じゃなくて、バンダイの多角経営をさぐりつつ、ガンダム商品を紹介しちゃうという、ふとっ腹かつ三段腹のコーナーなのだ。バンダーイ。

ヒーローへの憧れを子供たちに
男児テレビキャラクター玩具

この分野では、テレビキャラクターや、オリジナルキャラクターの商品化を手掛けているのだ。最近の変わったモノでは、サントリーと共同開発した〝きゃらかーん健康ドリンクSDガンダム〟という飲料をバンダイが販売。これにはSDガンダムディスクカードと呼ばれるプラモデルがおまけとして付いてくるのだ。しかも、この商品はお菓子屋やスーパーでは売ってない。なんと、玩具として玩具店で売られているのだ。また、〝キャラカーンオレンジSDガンダム〟という飲料もあって、こちらはサントリーフーズから販売されている。これはサントリーフーズが販売しているのでお菓子屋やスーパーでも販売されているのだ。



⬆写真左にあるのが、おまけのSDガンダムディスクカード。接着剤不要なのだ。

ファミリーで遊べるゲームを作る
ゲーム・エレクトロニクス玩具

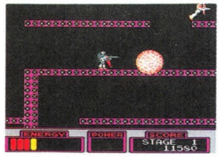
みんながいつも遊んでいるファミコンソフトは、このゲーム・エレクトロニクス玩具の分野に含まれるのだ。ファミコンなどのテレビゲームソフトのほかに、家族で楽しめるボードゲームやLSIゲームなんかもこの分野。

SDガンダムやSD外伝、SD戦国伝など、ガンダム関係のテレビゲームソフトは、これから発売されるのを含めれば、かるく10タイトルを越えちゃうのだ。これは、すごいよね。

また、最近のガンダム関係のボードゲームといえば、〝ヴァトラスの剣〟がある。多彩なイベントがいっぱいのスゴロクなのだ。ガンダムの人気はすごいの一言だ。



⬅ガンダム関係のファミコンソフトの数々。けっこう多いのだ。



⬅ガンダムがはじめてファミコンソフトになったゲームだ。

ガンダムとは関係ないけどこんなこともやってまーす①

●幼児玩具

幼児向けに知育に役立つ玩具を開発、販売。遊ぶ子供の立場に立って、楽しい体験を提案できる玩具を商品化しているのだ。最近のヒット商品といえばくみたてやさんや、てれびっこなどが挙げられる。くみたてやさんは、玩具用のスパナやネジを使って、いろいろなモノが組み立てられるブロックのような玩具。また、てれびっこは、家庭にあるビデオデッキに接続して、テレビ画面のなかのキャラと玩具用の電話でお話できるオモシロイおもちゃだ。ガンダム世代より低年齢向けなのだ。このおもちゃで遊んでいる幼児たちも、いずれガンダムグッズで遊ぶのかな?



⬅これが、てれびっこ。ソフトの種類も豊富。

●女児玩具

ガンダムはおもに男の子にターゲットを当てた商品なのだ。じゃあ、女の子向けの商品はなんだろう? この女児玩具は、女の子のための玩具。ガンダムのかわりに、魔法使いサリーや、ぬいぐるみムーミンなどの女の子ウケしそうなカワイイキャラクター商品が多い。キャラクター商品以外にもマフラーやセーターなど、編みものが簡単にできる、編み機いち・ニット・さんHiなどがある。でも、最近SDガンダムがカワイイなんていうガンダムファンの女の子もチラホラ。男の子も負けてはいられない。ボヤボヤしていると女の子に先を越されてしまうぞ。



⬅魔法使いサリーちゃんのぬいぐるみ。かわいい。

Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ Ⓒ1976, 1988, 1989, 1991 SANRIO Co., LTD. Ⓒ中京テレビ・サンミュージック
Ⓒ光プロ・テレビ朝日・東映動画 Ⓒやなせたかし・フレーベル館・TMS・NTV Ⓒ1990 Moomin Characters・Bulls・テレビ東京・テレスクリーン

織細さ、精密さ、リアルさを追求
模型

みんな〝ガンプラ〟って言葉を知っているかな？　ガンダムのプラモデルの略称なのだ。この言葉がはやったのは1980年にバンダイが機動戦士ガンダムのプラモデルを発売した時期。このガンプラは発売と同時に爆発的な大ヒット。玩具店の前に列を作って並ばなければ、買えないモノまでもあったらしいのだ。

また、ガンダムシリーズに新たなブームを巻き起こしたのがSDガンダムシリーズ。リアルタイプのガンダムを、2頭身キャラにデフォルメしたカワイイガンダムなのだ。SDガンダムB・B戦士のプラモデルは全部で84種類あり、累計売上約5200万個。もうスッゴイのひとこと。模型史上不滅の記録を生み出したほどなのだ。

最近では機動戦士ガンダムF91のプラモデルを発売。関節の動きなんかも昔のプラモデルとは違って、より精密より高度にできているのだ。



オリジナル子供服も作ってます
ファッション



テレビキャラクターがプリントされた衣料をはじめ、トンカワールドというブランド名のバンダイオリジナルの子供服も販売しているのだ。当然、ガンダムやファイブマンなどのTシャツやトレーナーなんていうのもある。バンダイがこんなことも手掛けていたなんて、驚きでしょ!!　ガンダムファンなら、洋服もガンダムでオシャレに決めなきゃね。

映画の製作もやってまーす
映像・出版・音楽

バンダイは玩具の製造販売のほかに、映画の製作、ビデオの販売など、オーディオ・ビジュアル分野の経営もこなしているのだ。最近では、映画『機動戦士ガンダムF91』が公開されたよね。また、攻略本なども手掛けているぞ。



おなじみカードダス20&ガシャポン
自動販売機

1988年にSDガンダムの第1弾のカードダスが発売されて、もう3年も経つ。いまでは、ドラゴンボールや機動警察パトレイバーなどのカードダスも販売され人気は止まるところを知らない。そのカードダスを販売する自動販売機、カードダス20もバンダイが開発したのだ。累計売上も約8億枚。平らに積むと富士山の約64倍。横に並べると地球を約2周してしまうほどの数なのだ。

また、SD（スーパーデフォルメ）というキャラクターをはじめて使用したのもこのカードダス。SDガンダムというのは、じつは、消費者のアイデアをもとにバンダイが開発したキャラクターなのだ。

カードダス20と同じく、お金を入れるとカプセル玩具が出てくるガシャポン（正確にはガチャポンではなくガシャポン）も、人気が高い。塩ビ人形2個入りで100円というのもお得だ。あの塩ビ人形を集めるのって、とっても楽しいんだよね。



ガンダムとは関係ないけどこんなこともやってまーす②

●生活実用遊具 化粧雑貨

生活のあらゆる場面で遊び感覚を提案する商品なのだ。最近では、シャンプーや入浴剤などのバス・トイレタリー商品も開発。アンパンマンのかたちをしたシャンプーなんかもそのひとつ。また、女の子が前髪をカールするカラフルなカーラーなども販売しているのだ。ガンダムの化粧雑貨はまだないけど、男の子向けにガンダムの頭からムースが出るガンダムヘアムースとか、取っ手のところがガンダムになっているガンプラシとか発売されてもおかしくないよね!?　最近の男の子はオシャレだし、発売されたら人気が出るかもよ。



⬅これは、入浴剤。オヤジギャルにバカウケ!?

●新規開発事業

いまは休館中だけど、南青山にある246CLUBというイベントスペースもバンダイが手掛けていたのだ。また、神奈川県の本牧にあるマイカル本牧には、ミニシアターシネスクエア本牧という映画館がある。これもバンダイが、玩具とは違う切り口で新感覚を追求するために経営しているのだ。京都の嵐山にはウルトラマンショップという、ウルトラマングッズばかり売っているお店もあるのだ。この調子でガンダムショップもできればいうことナシだね。ガンダムショップができたら、当然ガンダムファンのキミは行くよね？　バンダイさんお願いしまーす。



⬅マイカル本牧内にあるシネスクエア本牧の写真。

Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ　ⒸTonka Warld TM Licensed by TONKA CORP.USA　ⒸYUTSUKO・CHUSONJI

徹底攻略



SDガンダム外伝（がいでん）
ナイトガンダム物語（ものがたり）2
光（ひかり）の騎士（ナイト）

いよいよ発売された、『SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士』。みんなもう手に入れたかな？ 今回はプロローグから第2章までを、徹底的に攻略するぞーっ。

FC ファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	バンダイ 発売中 8200円	4メガ

敵に捕らわれた騎士アレックスを救い出すのはどの部隊か!?

第1章…騎馬隊

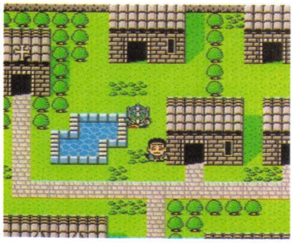
まず、物語に登場してくるのはゼータ率いる騎馬隊。この部隊はアルガス王国の騎士団に所属しているのだが、敵対するムンゾ王国に捕らわれてしまった騎士団長のアレックスを助け出そうと、騎士団がそれぞれ勝手に動きはじめてしまったのだ。この騎馬隊は後に出てくるふたつの部隊にくらべ、力と魔法のバランスが取れている。

初期設定				
キャラクター				
名前	ゼータ	リ・カズィ	スナイパーII	ジムコマンド
LV	5	4	4	4
HP	68	52	52	52
MP	0	0	10	10

装備（全員共通）	
武器	どうのつるぎ
鎧	どうのよろい
盾	かしのたて
兜	てつかぶと
マント	あかいマント
その他	はねかざり

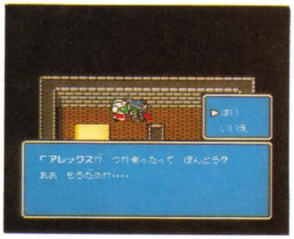
テキサス町

アルガス国王ブレックスに騎士団長アレックスの救出と、ムンゾ王国打倒を命じられたというのに、勝手に動きはじめてしまったアルガス騎士団。ゼータ率いる騎馬隊がアレックス救出のための情報を集めにやってきたのが、アルガス城の西方にある、テキサス町だ。



さすが第1章のはじめの町だけあって、町の住人たちがゲームを遊ぶうえでの基本的なシステムを説明してくれるぞ。すごく簡単な

⬇もうアレックスが捕らえられたことが伝わっている。希望の灯をともすのだ。



ことばかりだけど、覚えてないととまどうことになるかも。とくに前作を遊んだキミは、システムが

⬇それじゃ、なにかい？ もうアルガスには帰れないってことかい？ あ〜ぁ。



かなり変わっているから気をつけよう。セーブの仕方とかは、下にまとめてあるから参考にしてね。

宿屋 今回のセーブができる場所は宿屋。とてもリーズナブルな料金は、ひとり5ゴールド。全員で20ゴールドだ。泊まるたびにセーブするかどうか聞いてくれるぞ。またコマンドに、"ねぎる"というのがあってなかなか笑わせてくれるのだ。

教会 日本人にはあんまりなじみがないのに必ず登場する教会。今回は毒の治療とか病気を治すときには、教会のお世話にならなければならないのだ。祈って、寄付をしてすっきりさっぱり。どこの世界でも病気に金がかかるのは変わらない。

SHOP 第1章が始まった時点でゼータたちが持っているお金は1000ゴールド。せっかく使えるお金があるのだから、外へ敵を倒しに出かけるまえにきちんと買い物を済ませておきたいよね。この世界では、お店が百貨店みたいにまとまっているのだ。いろんなものが売ってあるけど、絶対必要なのはやくそうとどくけし。これは基本。あと余裕があればどうのつるぎをてつのつるぎに買い替えておこう。防具は必要ない。レベルが上がればけっこう強くなってくるし、それからでも遅くないぞ。

	名前	効果	価格
防具	どうのよろい	防御力＋5	200
	てつのよろい	防御力＋9	380
	かしのたて	防御力＋3	150
	てつのたて	防御力＋5	200
	てつかぶと	防御力＋5	80
	あかいマント	防御力＋2	50

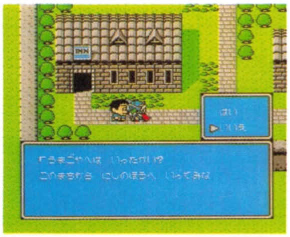
	名前	効果	価格
武器	どうのつるぎ	攻撃力＋10	500
	てつのつるぎ	攻撃力＋15	600
薬	やくそう	HP30回復	20
	どくけし	毒の治療	10
	きつけぐすり	気絶状態回復	60
	メガパック	MP30回復	150
道具	はねかざり	回避率アップ	10
	けむりだま	戦闘離脱	30

Ⓒ創通エージェンシー・サンライズⒸバンダイ 1991

馬と馬小屋にまつわる謎!?

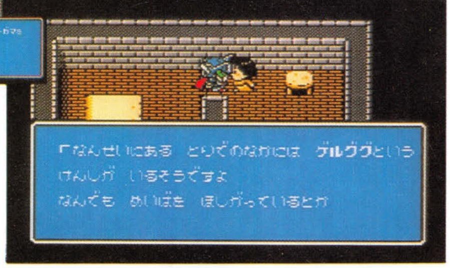
買い物を済ませて、町の住人に話を聞いて回ると、なんだかやたらに馬と馬小屋にまつわる情報が出てくる。どうもテキサス町からさらに西に向かったところに馬小屋があって、そこで暮らしている人たちが困っているらしいのだ。ほかにも、町の南方にある洞窟にすばらしい馬が入っていったのを見た住人がいるし、町から南西の砦にいる剣士が名馬をほしがっているという。馬の話ばっかりだ。

どうせ橋を落とされて帰れないし、馬小屋にいくしかないぜ!!





⬆この子は、馬小屋に友だちがいるらしい。だけど、アーガマっていったいなにもの？



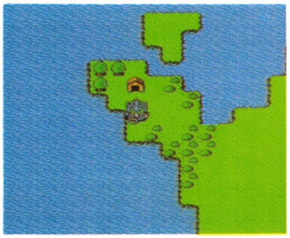
➡ジオン？　ついにというか、やっぱりというべきか。避けてはとおれないらしいな。

げっ!!　ゲルググがっ…!?

馬小屋

テキサス町から、まっすぐ西にいったところに馬小屋があった。情報どおり。ほんとうにまっすぐだから、迷わないのがうれしい。

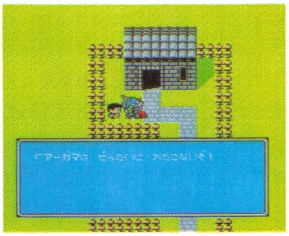
馬をのぞくと、住んでいるのは父親と少年の親子のみ。なんでもゲルググにアーガマという名馬を差し出せと脅されたが、仲良しの少年が逃がしてしまったとのこと。馬が遠くへ逃げ出さないよう橋を焼き払ったのもゲルググらしい。アーガマをなつかせるため、少年の匂いがする服を受け取り、アーガマを連れ戻しに出かけよう!!





父と…

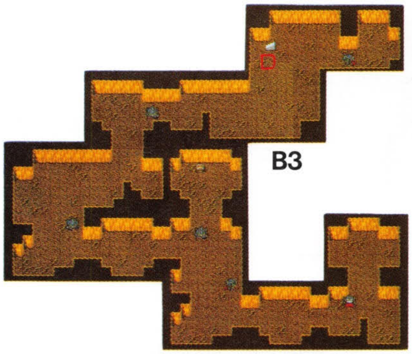
親は現実問題としてなんとかして子供を守らなくてはならない。ただかわいそうだからというだけで馬と子供を引き替えにはできないのだ。

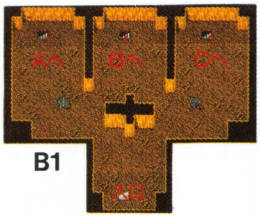


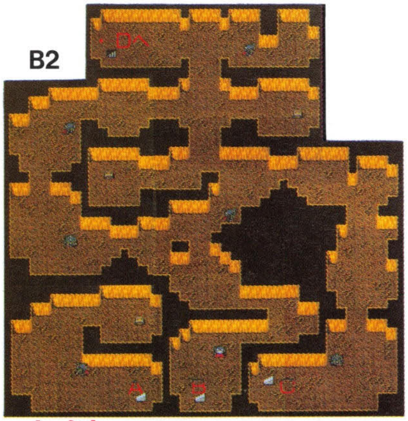
子と…

しかし、子供の考えもわからないわけではない。なにより、目の前の命を貴く思う気持ち。もしかしたら大切なことなのかもしれないのだ。

アーガマの洞窟







⬆洞窟内はそれほど複雑な作りではない。レベルアップのときに体力が回復するから十分乗り切れる。ただ敵の攻撃で盾を飛ばされたりしたら要注意。また装備しなおさなくちゃならないし、逃げるとなくなるぞ。

隠れひそむ、名馬アーガマを探せ!!

捕獲成功!!



やったね。テキサス町で南の洞窟に馬が入っていったと聞いてたし、読みがズバリ的中!!　でも、喜びもつかのま、馬小屋へ帰ってきたら少年が連れ去られていた。もう絶対に許せない。ゲルググと対決だ。助けたければアーガマを連れてこいと父親に渡していった通行証を手に、砦に乗り込むぞ。

しかし……



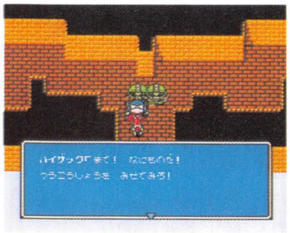
⬆なんだか頼まれてばっかり。ガンダム族とは違い、かよわい存在なのだなぁ。

ゲルググと対決だ



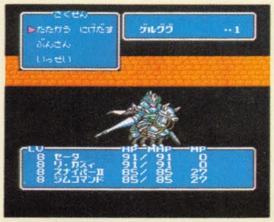
ゲルググの砦

ついにたどり着いたゲルググの砦。はたして少年はまだ無事なのだろうか。入り口には門兵らしき敵が2匹いる。話しかけたりすると、いきなり戦闘がはじまったりするのではないかとためらうかもしれないが、大丈夫だ。きちんと手順を踏んで通行証を手に入れておけば、すんなりとおしてくれるし、そうでなければ追い返されるだけのこと。あとはにっくきゲルググを倒すのみ。うまいこと倒せたら、帰りに少年を助け出すのを忘れないようにね。幸運を祈る。



VSゲルググ攻略

ここまできちんと戦ってレベルを上げてきたなら、このゲルググは楽に倒せる。一応の目標レベルは8だが、7でも無理じゃないぞ。まず、武器をてつのつるぎに買い替える。防具はそのままで大丈夫だ。お金に余裕があるならば買い替えるにこしたことはないという程度。レベル6でスナイパーⅡが回復魔法を覚え、レベル8でジムコマンドが同じ魔法を覚えるからやくそうも必要ない。それよりもメガパックを買い込むこと。ゲルググは、2回攻撃をしかけてくるから、やられた仲間にふたりして魔法をかけつつ、残りのふたりがバシバシ斬りまくるのだ。OK？



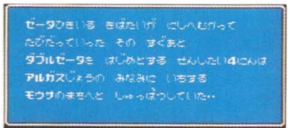
再び馬小屋

ガンダム族の末裔であるキミのおかげで、どうにかテキサス町の周辺にも平和が戻った。まずは、めでたしめでたしってとこ。しかし、ゼータ率いる騎馬隊の本来の目的とは、騎士団長アレックスを救い出してムンゾ王国を打倒すること、だったはずだ。ゲルググを倒したくらいでは、まだなんにも解決していないのと同じなのだ。

親子の感動の再会ののち、橋がとおれるようになった、と聞いたゼータたちは、とりあえず帰途についた。いっぽう、その頃……。

⬇けっきょくこの部隊はなにをしにきたのだろう？ などと考えてはいけない。





第2章へ

第2章…戦士隊

ダブルゼータ率いる戦士隊。その名が示すとおり力で押しまくるパワー重視型だ。そう表現したら聞こえはいいが、逆に取るなら、頭が回らない筋肉タイプってことだ。第1章の騎馬隊には、魔法が使えるキャラクターがふたりいたが、この戦士隊にはひとりとしていない。やくそうを持ち歩かなければ、厳しい戦闘になりそうだ。

初期設定				
キャラクター				
名前	ダブルゼータ	R・ディアス	キャノンⅡ	ジェガン
LV	5	4	4	4
HP	98	90	90	90
MP	0	0	0	0

装備(全員共通)	
武器	どうのおの
鎧	どうのよろい
盾	かしのたて
兜	てつかぶと
マント	あかいマント
その他	はねかざり

モウサ町

戦士隊がやってきたのは、アルガスの南方に位置するモウサ町。鼻息荒くたどり着いたまではよかったが、いきなり地震に遭遇してしまう。アルガスへと続く山道も無事ではないらしい。またしても第1章に続いて、帰れなくなってしまったのだ。あぁ～やれやれ。







⬅またしても足止め？ アレックスはいつになったら救い出せるのだろう。

悲しみにくれる町の住民



地震によって被害を受けたのはダブルゼータ率いる戦士隊ばかりではなかった。この、モウサ町の住民が働いている鉱山の入り口がふさがってしまって、みんな生き埋めになってしまったのだ。力を使う仕事なら戦士隊にお任せね。





シッド!!
リックドムⅡの野郎!!

➡ゲルググを倒したかと思えばリックドムⅡ。きりがない。

ソロモン鉱山



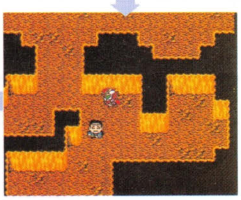
⬆この鉱山ではなにが産出されているのだろう？　リックドムⅡの好物かな？

モウサ町からほとんどまっすぐ南に下りたところにソロモン鉱山がある。たぶん迷いたくても迷えないから、すぐにたどり着ける。リックドムⅡの支配下に置かれた鉱山ということだが、ボスキャラはいない。もちろんフィールド上には敵が出るがそれほど強くないから安心していい。なかに入ると岩が邪魔をして先に進めないが、ダブルゼータを先頭キャラクターにして調べると、破壊することができるぞ。なかから、次々に脱出してくるモウサ町の住民たち。

みんな脱出したか？　と思ったそのとき、またしても地震が!!　前の数倍の岩が出現して戦士隊が閉じ込められてしまう。再度破壊しようとしても、ピクリとも動かない。別の出口を探さなくては。

⬇力(だけが)自慢の戦士隊隊長、ダブルゼータ。なんにせよ人助けは偉いぞ!!　いけいけ戦士隊!!　がんばれっ戦士隊!!





⬅礼もいわずに走り去っていく人々。……ちぇっ!!



⬅不幸とは重なるものなのね。踏んだり蹴ったりだ。





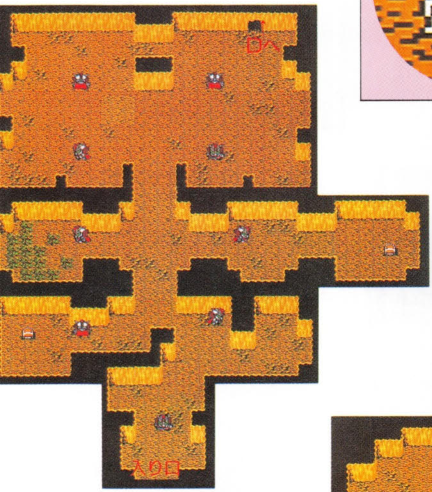
生き埋めだー

謎のジイサン

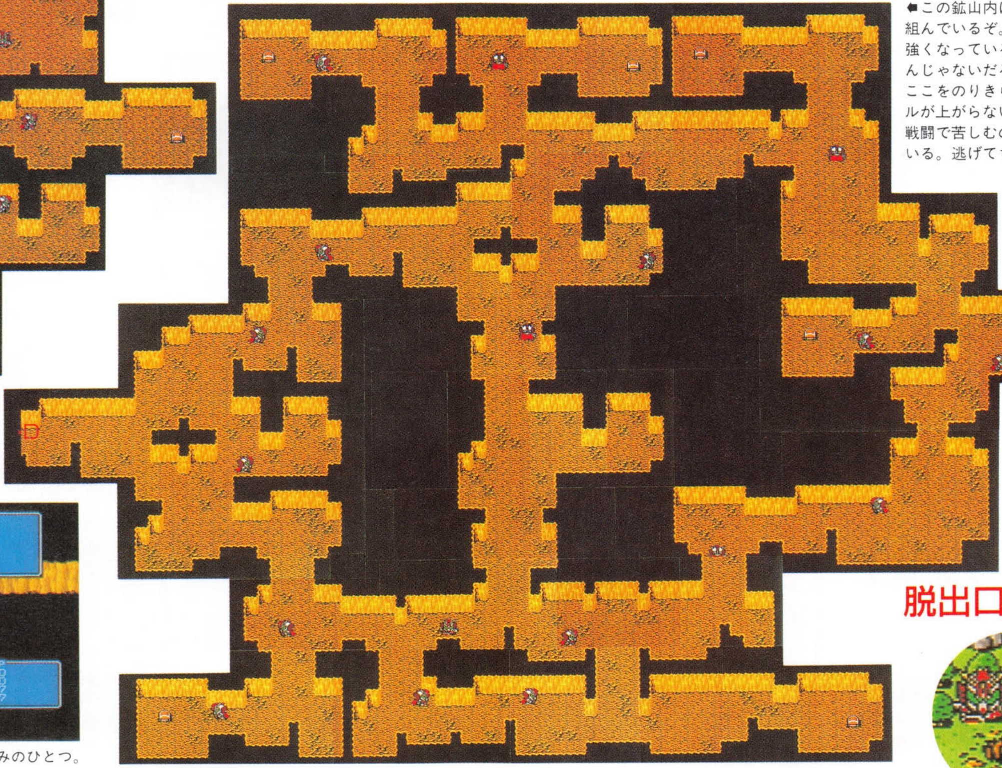


再び襲ってきた地震により、坑内に閉じ込められてしまった。出口を探してうろうろ探索して回ると、謎のジイサンが見つかるのだ。もしかしてと思って話しかけてみると、やはりモウサ町の住民だった。逃げ遅れてしまったらしい。これがまたけっこう役に立つジイサンで、自分と自分の娘をそれぞれモウサで1番と2番の爆薬の専門家だと自慢し、セーブしてくれちゃったりするのだ。

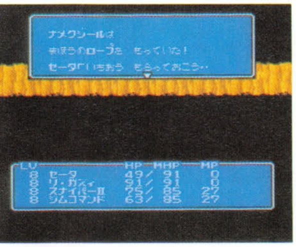




坑内

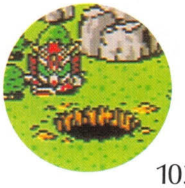


⬅この鉱山内はけっこう入り組んでいるぞ。出てくる敵も強くなっているし、苦戦するんじゃないだろうか？　でもここをのりきらなければレベルが上がらないし、ボスとの戦闘で苦しむのが目に見えている。逃げてちゃダメだよ。

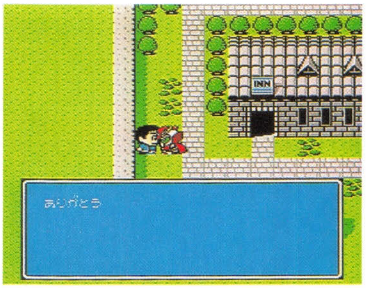


⬆アイテム集めも楽しみのひとつ。

脱出口を探せ!!



再びモウサ町へ



⬆よせやい。てれるじゃねーか。昔から困った人を見かけるといてもたってもいられなくなる性分なんだい。こちとら、ちゃきちゃきのガンダムっこよ。

なんとか鉱山から脱出した戦士隊。モウサ町で待っていたのはジイサンの娘だった。偏屈なジイサンを助け出すには岩を爆破するしかない。その爆薬はリックドムⅡの砦に奪われてあるとのこと。砦に入る合い言葉を聞き出し、いざリックドムⅡの砦へ。決着のときだ!!

ジイサンの娘に会うのと

⬇このガキが喰えないやつなのだ。合い言葉を聞くのに20ゴールドもふんだくりやがる。でも、この合い言葉というのが傑作だからぜひ自分で確かめてみてね。





⬆鉱内に取り残されていた、ジイサンの娘。爆薬を扱わせたらモウサで２番目の（１番はジイサン）腕前。こんな娘さんに心配かけて、しかたのないジイサンだ。

合い言葉を忘れずに、ね

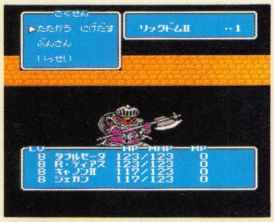
リックドムⅡの砦

リックドムⅡの砦はモウサ町の南西にある。ここまでの位置関係から考えるとわかりにくいほうだが、なんにせよ迷うほどのものでもない。戦士隊は、魔法がまったく使えないので、出発するまえにやくそうをたっぷり買っておくこと。ゲルググの砦と違い、自らリックドムⅡを探し出さなければならないので注意が必要だ。出てくる敵もこれまでと違い恐ろしく強いぞ。



ＶＳリックドムⅡ攻略

このリックドムⅡはめちゃくちゃ強い。安全を期すならばレベルは少なくとも９は必要だ。いや、10あっても足りないくらいかもしれない。８でも倒せないことはないんだけどね。魔法が使えないのは痛いが、どうせレベルを上げても使えるようにはならないし。ポイントは捨て身。下手したらたった一撃で戦闘不能に追い込まれるくらい、相手は力を持っているので戦えるうちは全滅覚悟でバシバシ斬りつけよう。相手がやくそうで体力回復をはじめたら、こちらも体力回復する。その繰り返ししか手はない。運が良ければ全員生存したまま勝てるが、難しいかも。

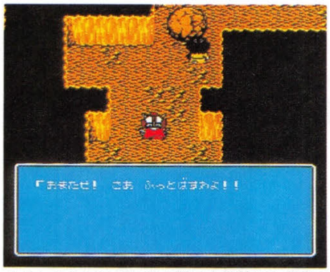


モウサ町から再び鉱山へ

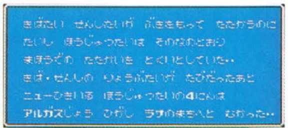


⬆ジイサン思いの娘さんだ。しかもアルガスへ向かう道も爆破で開いてくれる。

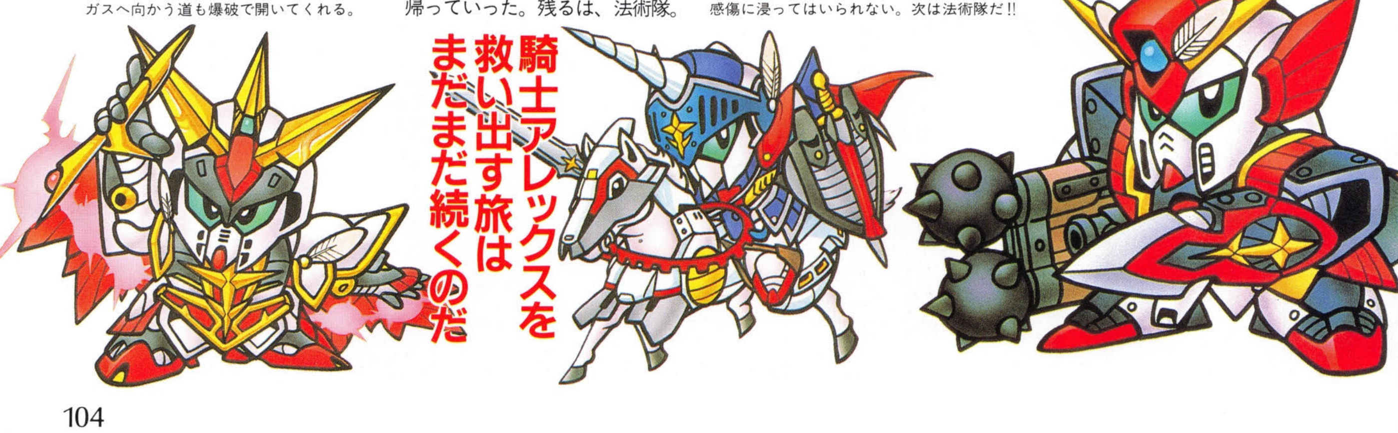
リックドムⅡを倒し、ジイサンを助け出すとモウサ町の周辺にも平和が戻ってきた。だが、本来の騎士団長アレックスを救い出し、ムンゾ王国を打倒するという目的は、まだ達成されてはいない。戦士隊も、余った爆薬で開かれたアルガスへの山道を北へ向かって帰っていった。残るは、法術隊。



⬆さしものアルガス戦士隊の人並外れた馬鹿力も、爆薬と、爆薬のプロのパワーにはまったくかなわなかった。内心は複雑だろうな。しかし感傷に浸ってはいられない。次は法術隊だ!!



第3章へ



騎士アレックスを救い出す旅はまだまだ続くのだ

ＦＦ新聞

発売元／ファミコン通信編集部
株式会社アスキー
〒107-24　東京都港区南青山６-11-１
スリーエフ南青山ビル
電話番号03・3486・7111（大代表）
〈第14号〉
平成３年（1991年）11月１日発行

１カ月で背がのびる

チビでお悩みのドワーフに送る新製品!!
"のび薬"発売!!

地上と地底のドワーフたち

地上をめざした青年

ドワーフは古くから地底に住んでいる種族だ。しかし、地上のアガルトの村へいってみると、「ここはドワーフの血を引く者の村だ」と言う村人がいる。本来地底に住んでいるはずのドワーフの子孫が、なぜ地上で生活しているのか。今週はゲームのなかでは語られていない、ドワーフ族とアガルトの村との関係について解説していこう。

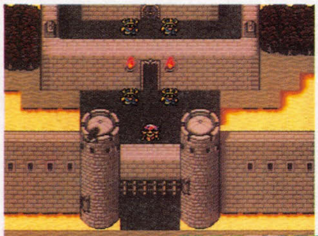
昔々のこと。地底に住むドワーフ族の青年、アガルト・ジオットは、世界のどこかに"地上"という場所があることを信じていた。しかし、町のなかには彼の話を聞くものはおらず、彼はいつも仲間はずれにされていた……。

そんなある日。アガルトは神の鳥にまたがり、宙へと舞い上がった。それ以来、地底でアガルトの姿を見たものはいないという。

じつは、アガルトはマグマの海の果てでかすかな光を見つけ、そこへ向かって飛び続けていたのだ。真っ白な光のなかを抜けると、目の前にはまばゆいばかりの大空と、青い海が広がっていた。

あこがれの地上へと到着したドワーフ族の青年アガルトは、そこで暮らすことになる。そして地上の女性と結婚し、子孫を残していったのだった。アガルトの血を引く者たちは、やがて小さな集落を形成してゆき、それを村へと発展させていった。そして、アガルト・ジオットの名をとり、村の名前を"アガルト"としたのである。

地上のアガルトと地底のドワーフたちを結び付ける重要なアイテムとして、"太陽の石"と呼ばれる石が現在に伝わっている。これは、ドワーフ族がいつも身につけている石製のお守りで、アガルトが地上へとやってきたときに、持ってきたものだ。ゲームでは、アガルトの村の古井戸に投げ込み、山に大穴を開けるのに使われている。これによって、アガルトの故郷でもある地底への道が開けるのだ。





➡はるか昔、地底からやって来たドワーフが移り住んだ地。ドワーフの血を引いているせいか、村人たちはみんな力持ち、そして身長がちょっと低いのだ。

⬆地底にある唯一の城がドワーフの城。地下のどこかに"チョコボくさい"場所があるぞ。

"神の鳥"と"チョコボ"の関係

神の鳥とは、ずっと昔、地底に数多く生息していた鳥である。神の鳥には速く走る、MPを回復する、空を飛ぶ、荷持をおなかのなかに貯める、という4つの能力があった。

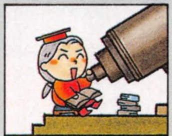
現在、地底で生息している神の鳥は、ドワーフの城にいる一匹だけである。本来持っている4つの能力のうち、3つが退化し、アイテムを預かる能力だけが残ったものだ。

もともと神の鳥は地底の生物だったが、アガルトが地上へ乗ってきた一匹が繁殖し、地上に住みついてしまった。それが"チョコボ"である。しかし能力は分断され、現在ではそれぞれの能力を活かした4つの種類がある。

なぜ、地底の神の鳥は、数が激減したのか。その件について、トロイアにあるチョコボ保育園の園長は、次のように述べた。「約500年前、地底で地殻変動が起きました。そのせいで気温が急上昇し、彼らにとって住みにくくなったのです。その点地上は気温も安定し、ギサールの野菜も豊富なため、繁殖したのでしょう。

▼ＦＦなんでも図鑑

コリオ天文台



⬅全長10メートルの巨大な望遠鏡がある。世界で唯一の天文台だ。

アガルトの村に住んでいる天文学者、コリオ・ギュスターヴ（40）が開いた天文台である。ギュスターヴ家は、代々代しにせの道具屋として名をはせてきたが、子供のころから星に興味を持っていたコリオは全財産を投げ売って天文台を建ててしまったのだ。それ以来、彼は毎日星を観測している。

彼の著書に『月の満ち欠けと人生の歴史』、『星座の名前、その由来』、『夜空のロマンチシズム』があり、いずれもベストセラーだ。

ＦＦプレーヤーズクエスチョン

ラリホー、ハイホー、チョコボの巻

Q なぜドワーフたちの口ぐせは、いつも「ラリホー」、「ハイホー」なんですか？
（北海道　カオス）

Q 質問します。"チョコボ"という名前には、どんな意味があるのですか？
（東京都　荻本泰孝）

A 今回はふたつの質問に答えよう。

まずは最初の質問から。スクウェアによると、「ラリホー」は、なつかしいアニメ"スーパースリー"の「ラリホー、ラリホー、ラリルレロ」から。「ハイホー」は"白雪姫"の小人が歌う「ハイホー、ハイホー」からきているそうだ。

続いてチョコボの名前。スタッフが名前を考えているときに、テレビからチョコボールのＣＭ（とんねるずのヤツ）が流れてきたんだって。「これだ!!」と思ったスタッフは"チョコボール"から"チョコボ"を作ったのだ。



➡ラリホー、ハイホーに特別な意味はないらしい。



日本全国絶叫めぐり

体感ゲームのルーツは絶叫マシンにあるのだ。ゲームメーカーの開発陣は、開発の参考にと、称して日夜、絶叫マシンに乗っているらしいぞ。

キャニオンラフト

●小田急御殿場ファミリーランド

まず最初に紹介するのは、小田急御殿場ファミリーランドの『キャニオンラフト』。

キャニオンはレコード会社ではなく、大峡谷。ラフトはいかだ。大峡谷の川の流れに揉みくちゃにされるいかだを模して作られたのだろうか。バックにもそれらしい装飾が施してある。

乗り始めは、角度をつけないで、ソフトにソフトに横方向に回転しているだけだが、時間が経つにつれ、どんどんヒネリがくわえられていく。もう、このヒネリがなかなか。

左右の軸の位置をずらして、グインとすばやく大きな角度をつけてひねる。ときには地上から5メートルの高さのところにいたと思った瞬間、次は地面スレスレのところにいたりと、とにかく目まぐるしいばかりの動き。

運転時間は2分間。カヌー乗りの気分で楽しむっす。



料金	500円[込]
最高上昇点	11メートル
所要時間	2分00秒
船の振れかた	7パターン

HOW TO ACCESS 小田急御殿場ファミリーランド

JR御殿場線　御殿場駅より東名御殿場インター経由の無料送迎バス

フリーフォール

●姫路セントラルパーク／東京サマーランド／ルスツリゾートカントリーランド



知名度は抜群なのだが、まだ日本に3台しか設置されていないため、体験者が意外に少ない、『フリーフォール』。文字どおり、フリー(自由)にフォールする(落ちる)だけという、ものすごく単純な絶叫マシン。言葉で説明するとごく単純な乗り物。一言で概要が説明できて、しかも、その一言から、すんごいマシンだとうかがい知れるマシンも珍しい。

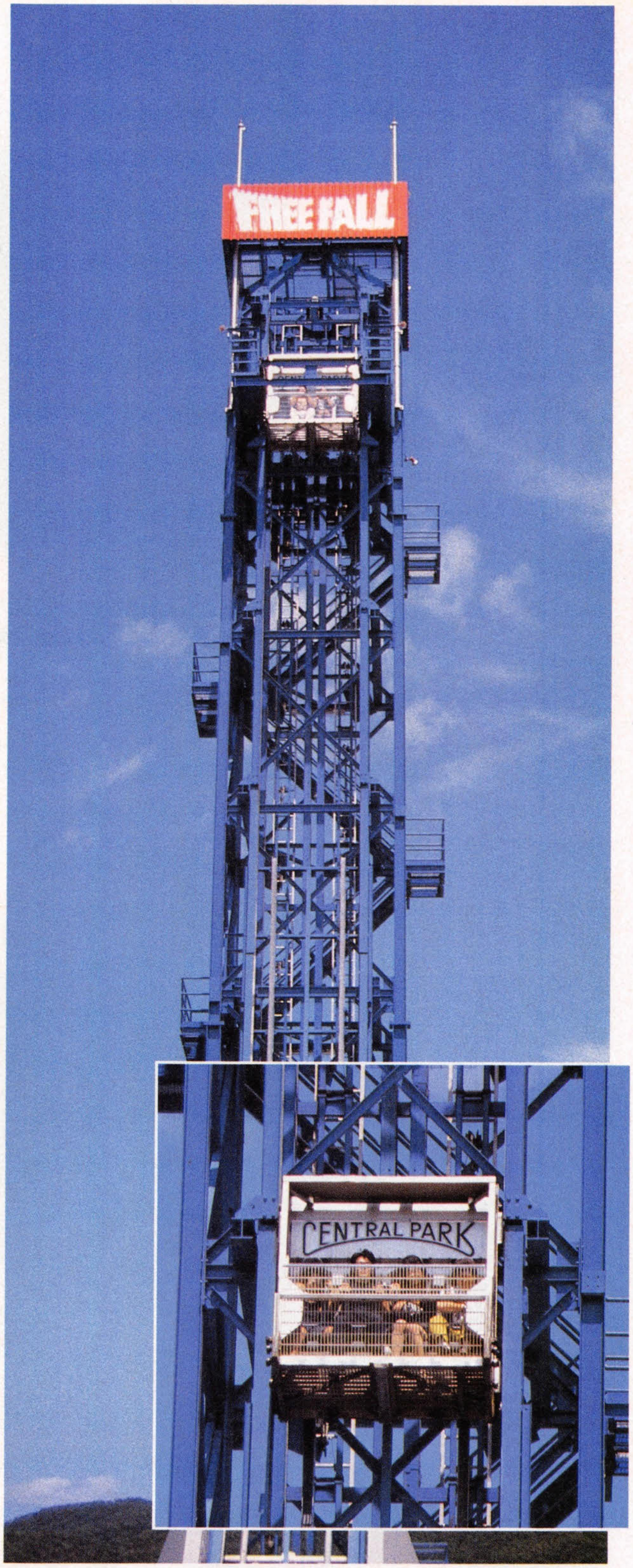
現在、この『フリーフォール』は、関東圏では東京サマーランド、関西圏では姫路セントラルパーク、そして、北海道ではルスツリゾートカントリーランドの3ヵ所だけで楽しめる。

ゴンドラに乗り込み、安全バーを降ろす。程なく、ゴンドラは地上40メートルの高さまでスーッと引き上げられて、いままでマシンを支えていたフックが外されて、一気に自由落下の世界。

腰掛けていたはずの体が浮き、椅子からお尻が離れだす。自分の首が安全バーに押し付けられて、「もう、だめだ！」と思ったころに自由落下終了。この間驚きの1.5秒。距離にして18メートル。そのままゴンドラはL字形に組まれたレールを滑り自由落下の余韻を楽しむ。

料金	700円[込]
最高部	40メートル
最高速度	時速88キロ
落下距離	30メートル
自由落下距離	18メートル
最大重力加速度	5.1G





HOW TO ACCESS 姫路セントラルパーク
新幹線・JR姫路駅より　直通バス

HOW TO ACCESS 東京サマーランド
JR青梅線秋川駅、京王八王子駅より　直通バス

HOW TO ACCESS ルスツリゾートカントリークラブ
JR函館本線倶知安駅より　バス

バンデット

●よみうりランド

よみうりランドが誇る、『バンデット』。ここのコースターの特徴はとにかく速いということ。コースターは丸太をデザインしていて、外観はわりとおとなしめ。が、しかし、これが羊の皮を被った狼なんだなぁ。

最高部まで引き上げられたコースターの高さは、なんと地上26階相当。東京・池袋のサンシャイン60の約半分の高さに相当！

ここから、一気に急降下。そのときのスピードなんと時速110キロ。高速道路をクルマで走ると、キンコン鳴るのが、だいたい時速110キロ。あのスピードで上がったり、下がったり、左に、右にと翻弄されるわけ。クルマと違って、それを生身で感じることができるってわけだ。このスピード感を快感と感じるか、恐怖と感じるか。

料金	800円［込］
高低差	78メートル
最高速度	時速110キロ
全長	1560メートル



HOW TO ACCESS よみうりランド

小田急線・読売ランド前駅よりバス、京王線・京王よみうりランド駅よりスカイロード

ダンガイ

●小田急御殿場ファミリーランド

立ち乗りコースターと、座席型コースターが交互に走る、宙返りコースター『ダンガイ』。もちろん、好きなほうをチョイスして乗り込むことができる。

『ダンガイ』というネーミングは、御殿場ファミリーランドをまっぷたつに割るようにはしる、ふかさわ渓谷の切り立った断崖絶壁に、このコースターを作ったから、こういう名前がついたのだ。

このとてつもなく、恐怖で常識はずれな立地条件を存分に味わうためには、ちょっとぐらい怖くても、立ち乗りコースターに乗る必要がある(断定)。立ち乗りコースターならば、宙返りしているときに切り立ったふかさわ渓谷が視界に入ってきやすいが、座席型だと、見ようと努力しないと見えない。それに、立ち乗りコースターを選ぼうが、座席型コースターを選ぼうが、お値段変わらず。だったら、絶叫が倍になる立ち乗りコースターに乗りたい。せっかく、乗るんだもんね。





料金	700円［込］
最高速度	時速79キロ
所要時間	1分30秒
全長	800メートル



恐竜コースター

●三井グリーンランド

とても、なぁがぁいコースター、『恐竜コースター』。熊本の三井グリーンランドが誇る、このコースターの自慢は、全長が長いこと＆所要時間が長いこと。

コースターの全長が1735メートルになるものは、日本はおろか、全世界にも例を見ない。つまり、世界一長いコースターということだ。そのため、所要時間も４分20秒と長い。コースターに乗りながら、カラオケをフルコーラス歌いきってしまうことができるくらいに長いぞ。

一番高いところは、恐竜の背中を思わせる、コブの部分。地上からの高さ約40メートル。

宙返りなどせず、あまりハデさはないコースターだが、世界一長いコースターである。

料金	500円[込]
全長	1735メートル
所要時間	４分20秒
最高部	40メートル





HOW TO ACCESS 三井グリーンランド
JR、西日本鉄道　大牟田駅より直通バス

ウルトラツイスター

●ナガシマ スパーランド／後楽園ゆうえんち

６人乗りのコースターで自由落下、きりもみ旋回、後退も楽しめる、一粒で２度おいしいコースター、『ウルトラツイスター』。

真上を向きながら、35メートルをズンズン上ぼっていったかと思うと、そのまま、クルッと下を向いて一気に逆さ落とし。この瞬間は、垂直に無重力落下。

そのまま、その落下の力を利用して、１回転きりもみ。今度は、後退しながら、２回転きりもみ。そして、ゴールイン。

一番の絶叫スポットは、地面を見つめたままの自由落下。恐怖に顔の皮がパリパリに突っ張りそうになる。どんな美人なモデルも、この真下から写真を撮られたら、モデル生命が断たれてしまうような顔になっているに違いない。

きりもみのところで、ヘアバンドの落とし物が多いそうだから、女の子は気をつけて乗ろう。

料金	500円[込]
最高部	35メートル
最高速度	時速70キロ
全長	360メートル





HOW TO ACCESS ナガシマ　スパーランド
JR関西本線・近鉄　桑名駅より直通バス

HOW TO ACCESS 後楽園ゆうえんち
JR総武線・水道橋駅、地下鉄丸の内線・後楽園駅下車

ムーンサルトスクランブル

●富士急ハイランド

これまでのコースターは、前を向いて、ある程度絶叫させるイベント(宙返りなど)をこなしてから、同じコースを後向きに折り返す。これが常識。

しかし、『ムーンサルトスクランブル』は違う。まず、コースターを地上70メートルの高さまで持ち上げておいて、一気に離す。そのときの、コースターの進行方向は後向き！ つまり、このコースターの最高速を記録する地点を、後向きで通り過ぎてしまうのだ。

このときの、コースターのスピード、なんと時速105キロ。後向きで体験する時速105キロ。後向きの状態のまま、乗車するホームをあっという間に駆け抜け、2回ひねり、2回宙返りを体験した後、今度は折り返して前向きで、2回ひねり、2回宙返り。後向きで6.5G、前向きで6.5Gと強烈なGを2回も体験できる。

引き上げて、落とす前の緊張のひとときには、左手に富士吉田市、右手には富士の樹海を望むことができる。どんどん、小さくなる富士吉田市街が緊張を高める。

料金	1000円[込]
最高時速	時速105キロ
最大加重	6.5G
全長	980メートル







HOW TO ACCESS 富士急ハイランド
JR中央線・大月駅経由　富士急行線富士急ハイランド駅下車

風神雷神

●三井グリーンランド

大阪・花の万博で人気の高かった、『Wレーシングコースター風神雷神』を三井グリーンランドに移設したもの。注目は、2レーンで同時に競争できること。立ち乗りコースター、座席式コースターも選べるが、写真のように、立ち乗りコースターどうしの競争も可能。

ピンクとブルーのレールが並行しているのは、初めと終わりだけ。

途中はバラバラに走る。が、同時にスタートしたこともあって、ついつい相手のコースターを意識して、いまどこを走っているのだろうとか、あっちのほうが怖かったんじゃないか。と、ついつい目がいってしまい、2種類とも乗ってしまいたくなる。

花博では190万人を怖がらせたというだけあって、体験済みの人も多いだろうが、花博で乗り損ねてしまった人には、復活がとてもうれしい。



料金	500円[込]
最高時速	時速75キロ
所要時間	2分10秒
全長	650メートル



スーパーローラーコースター

●苫小牧ファンタジードーム



全天候型遊園地、苫小牧ファンタジードーム。雪の多い北海道の遊園地ファンにとって、冬はつらくさびしい時期。そんな、冬の雪にもびくともしない、室内遊園地、それが苫小牧ファンタジードーム。しかも、JR苫小牧駅に直結しているから、とても便利だ。

その室内遊園地の中を元気よく、そしてなんの遠慮もなくビュンビュン走り回る絶叫コースター、『スーパーローラーコースター』。

元来、ジェットコースターというものは野外を走るのが通例。それが、壁づたいに屋内をビュンビュン走り回るのだから、これは怖い。手を伸ばせば壁に手が届きそうな恐怖感。これ、室内ならでは。

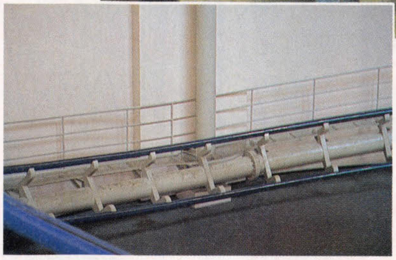
引き上げから、傾斜角85度斜面を一気に落とした後、屋外へ抜けるチューブへ突入。コースターはチューブを通って、すぐに室内へ戻って来る。

外のまぶしい光を目に受けて、目が眩んだ状態で室内に戻って来るから、目がなれるまでは、とても恐怖。

最後近くには、地上1メートルという地面スレスレのところを、車体を約90度近くまで傾けて大回転。そのまま、フィニッシュ。







料金	500円[込]
最高時速	時速85キロ
最大高さ	32メートル
全長	744メートル

⬅ここが自慢の地上スレスレポイント。室内遊園地だからできるスーパードキドキポイントだ。壁と地面にぶつかるかもしれない（とーぜんぶつかるワケはない）恐怖が楽しい。

HOW TO ACCESS 苫小牧ファンタジードーム
JR室蘭本線・苫小牧駅下車　駅直結通路あり



絶叫マシンはこーやって乗ると 怖くない

絶叫マシンは全然ダメ。でも、友だちとの付き合いとかで、どーしても乗らなくちゃならないとき、どーいう心構えで乗ったらよいか、絶叫マシンのメーカー、トーゴの弘田さんにうかがったぞ。

「まず、コワイという気持ちを捨てるように努力することです。難しいことだとは思いますけど。マシンに関しては絶対、安全です。

そして、乗り物の搭乗口に必ず掲示してある、正しい姿勢で乗る。椅子にはしっかり腰掛けて、ヘッドレストに頭をしっかりつける。前傾姿勢などをとらないこと。

男性も、女性のように大声を出して乗る。前ばかりをよくみないで、横を見て景色を楽しむ。などもいいようですよ。ま、絶叫マシンを楽しむ、この心が大事です」



絶叫マシンはこーやって乗ると もっと怖い

絶叫マシンでもっともっと恐怖を味わいたい場合というのも弘田さんに聞いてみたので、絶叫マシンファンは参考にしてちょうだい。

「これは、個人差、乗るマシンによっても微妙に変わってきますが、ジェットコースターのたぐいならば、前が見えにくいということで、後ろのほうが怖いようです。もっとも、前が見えにくいということだけなら、目をつぶれば済むんですが。ふたりがけのシートの左右どちらに座るかによっても、Gのかかりかた、視点、体の傾きなどが変わります。内側に腰掛けると体がググっと傾いて怖いといわれています」

目をつぶって、全コースの内側に腰掛けるようにする。これで、さらなる絶叫にのぞめるかな。

知的ゲーム派の君にオススメする

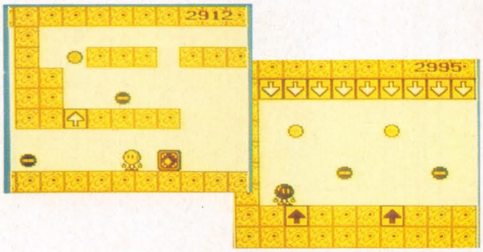
秘伝陰陽気功法 CADA 華佗 TM



人体迷宮に潜む邪鬼王をキミの気功玉で封印しろ!

時は今から2千年前の中国での話。百年周期で蘇る邪鬼王が少女の体にとりつき、復活しようとしているという。この復活を防げるのは秘伝陰陽気功法だけだ。さあ、キミは5匹の邪気王をすべて封印できるか。





知的パズル派にオススメ!

- ●アクション要素の高い50ステージ
- ●人体迷宮にうごめく数々の敵キャラ
- ●アクション・パズルゲームの決定版!

キミはその手から気功玉を発し、邪鬼王の分身である"邪悪な玉"を、少女の体からすべて取り除かなければならない。知恵と反射神経で、バラエティ豊かな人体迷宮に挑戦しよう!

ゲームボーイ用カートリッジ

発売日決定!! 11月22日

希望小売価格3,500円(税込)



ギミア・ぶれいく

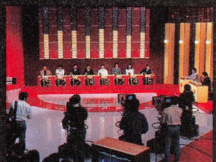
史上最強のクイズ王決定戦

©TBS

雑学博士にオススメ!

- ●TBSテレビ"ギミア・ぶれいく"の「史上最強のクイズ王決定戦」のファミコン版!
- ●番組のクイズ作成スタッフがつくった問題だから、本格的な早押しクイズ大会が楽しめるぞ!

テレビを見ながらお茶を飲むか、解答者になって"かたず"を呑むか。





ファミコン用カセット

12月上旬発売予定
予定価格9,800円(税別)

【●パーティータップ ●早押しボタン6個付】

91年最後の超話題ソフトはコレだ！

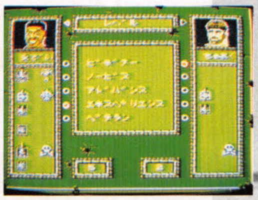
バトルストーム
BATTLE STORM
REAL TIME WAR SIMULATION
TM

左脳で指令しろ！

右脳で戦え！

神経で汗をかけ！







西暦25XX年、地球からいちばん遠いスペースコロニーで暴動が発生！地球の一部返還と独立を求めて戦う住民達。戦闘のプロフェッショナルであるキミは仲間とともに暴動を制圧しにいくが、待っていたのは意外な事実であった…。

頭脳戦略家にオススメ！

- ●刻々と変化する戦闘シーンのシビれる緊迫感
- ●"対戦プレイ"で知力vs知力の壮絶なバトルもOK
- ●リアルタイム・ウォー・シミュレーションの傑作！

すべての兵器一つ一つに指令を与えて戦うおもしろさは、一度やったら朝までやめられない。最高指令官のキミは1秒たりとも気が抜けないぞ。各兵器の効果音や装備、動きのリアルさも迫力満点だ。

ファミコン用カセット

12月発売予定

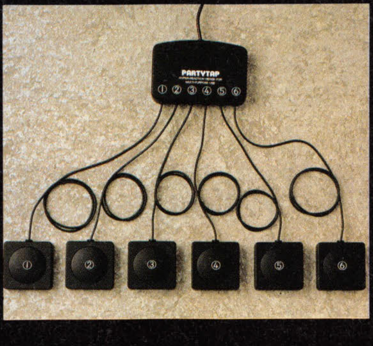
希望小売価格5,800円(税別)

PARTYTAP
パーティー　タップ

楽しさを激増する6人同時PLAY

- ●業界初！6人で遊べる早押し判定ボタン。
- ●シューティング、アクション、スポーツゲーム…と、その使い方はいろいろ。
- ●パーティータップの対応ソフトを、今後もどんどん発売していく予定！

パーティータップ対応ソフト
『史上最強のクイズ王決定戦』第2弾
早くも来春登場！



PARTY ROOM 21
株式会社ヨネザワ パーティールーム21事業部
〒111 東京都台東区浅草橋3-16-6
ソフト係 03-3865-0021(直通)

FAMICOM FAMILY ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
Nintendo GAME BOY ゲームボーイ は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
スーパーファミコン
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

彼方を見つめる
ふたりの瞳に映ったものは、
迫りくる運命の予感か…。

静かに暮らしていれば、ふつうの少年少女だったのかもしれない。
誰が、何のためにふたりの運命を変えたのだろう。
ふたりの出逢いは、いったい何を予告しているのか。
愛に満ちた幸福な日々か。
それとも限りない試練の道か…。
そして、最後にこの旅がふたりにもたらすものとは!?
今、彼らの運命は思わぬ方向へとむかいはじめている…。

DRAGON QUEST V
ドラゴンクエストV
天空の花嫁

ドラゴンクエストV 天空の花嫁 スーパーファミコンにて制作快調!!

スタッフ　シナリオ・堀井雄二／モンスターデザイン・鳥山明／音楽・すぎやまこういち／プログラム・㈱チュンソフト／企画制作・㈱エニックス



株式会社 **エニックス** 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F お問い合わせ先／**03-3371-5581** ☆電話番号は正確にお願いします。☆

好評のマリオ4コマ第2弾!!

SUPER MARIO
スーパーマリオ
4コマ
マンガ劇場 2

ENIX BOOK エニックスの本 1991

パワフル最新刊



10月25日発売

A5判 128ページ ¥580

ファンの熱い声援にこたえ、再びマリオが大爆笑の冒険に旅立った!!マリオやクッパ達の巻き起こす、ギャグハリケーンが君を襲う!!



※上の4コママンガは、「スーパーマリオ4コママンガ劇場」第1巻に掲載されたものです。

マリオ4コマ大募集!!



DQ4コマに続き、いよいよマリオも読者作品を募集開始。マリオをキミの手で動かせ!!

第1巻も大爆笑発売中だヨ!!

A5判 128ページ ¥580



©Nintendo

GC ガンガンコミックス 最新刊 10月19日発売



激闘!! 一番 THE STRONGEST WAY 1

¥400

峰岸とおる

闘わぬ者、男にあらず!!
激闘学園に現れた風雲児、
丈太郎の大波乱大活劇!!

ナーガス NARGAS 1

¥400

増田晴彦

眠れる竜の力を呼び覚ませ竜輝!!
空前絶後の異形生命体コミック!!

既刊4作品 好評発売中

Z MAN(ゼットマン) 1 ¥400 西川秀明

ドラゴンクエスト列伝 ロトの紋章 1 ¥400 作画：藤原カムイ 原作：川又千秋

ハーメルンのバイオリン弾き 1 ¥400 渡辺道明

ドラゴンクエストへの道 ¥450 企画制作：エニックス 監修：石ノ森章太郎

ENIX 株式会社 エニックス 出版局

編集 〒160 東京都新宿区西新宿7-3-4仁杉ビル4F TEL 03(3369)8978
営業 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F TEL 03(3369)8982

●お求めはお近くの本屋さんで!
●定価は税込みです。

ファミリーコンピュータ™
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY

緊急特報

アメリカで大人気！
カエル戦士のスーパーアクションゲーム上陸!!



12月中旬発売予定／6,500円（税別）

Young メサイヤ MASAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314（代表）
お問い合わせは ソフトウェア プロダクト部（直通）03-3486-6588（受付時間）9時～18時

"©1990 Rare, Ltd., Rare Coin-It, Inc.,によってTradewest, Inc.,へライセンス認可、Tradewest, Inc.,より日本コンピュータシステム株式会社へサブライセンス認可"及び"BATTLETOADS"はRare, Ltd.,の登録商標である。"

誰よりも早く「バトルトード」にチャレンジしてみよう！

バトルトード攻略キャンペーン

期間 10月～11月の毎週土・日
時間 10:30～17:00
（会場によっては多少異なります。）

●参加者全員に記念品。好成績の人には特別賞もでるぞ！お友達も誘ってみんなでおいでよ！

北海道エリア
10/26 ブックス文栄堂
新潟エリア
10/19～20 バンバン柏崎店
19～20 バンバン村上店
26～27 バンバン佐渡店
26～27 バンバン吉田店
11/2～4 バンバン上越店
群馬エリア
10/19～20 バンバン伊勢崎店
26～27 バンバン高関店
11/2～4 バンバン藤岡店
山梨エリア
11/2～4 バンバン貢川店
11/9～10 バンバン昭和店
静岡エリア
10/19～20 バンバン藤枝店
26～27 バンバン富鷹店
愛知エリア
10/26 ドルフィン山本2号店
26 ポニーランドYOU＆YOU店
11/3 デンマーク江南店
3 アリス
関東エリア
10/19～20 バンバン成田店
26～27 バンバン古河店
27 ビックカメラAV館
10/27 ヨドバシカメラ2号店
11/2～4 バンバン勝田店
10 ヨドバシカメラ八王子店
関西エリア
10/19 いのしし堂
19 だるまや
20 ニシダヤ藤井寺店
20 ソフマップ
27 ブロック
27 TVパニック南千里店
11/2 ニシダヤ西宮店
2 TVパニック舞子店
4 髙島屋大阪店
11/4 トイプラザ光明池店
9 せいでんパーツ サンプラザ店
9 おもちゃのツルヤ
10 ペリカンワールド
16 ナガヨシ堂 本店
16 TVパニック朝霧店
17 トイプラザ小阪店
17 ペリカン若江岩田店
23 ビルフェロー姫路店
24 ビルフェロー西宮店
24 コロボックル逆瀬川店
30 ペリカン岸和田店
12/1 J＆Pテクノランド

※10月11日号でビックカメラAV館の日程に誤りがありましたことをお詫びします。

●お問い合わせ先 03-3486-6314
NCS・ソフトウェアプロダクト部

SQUARE

ファイナルファンタジーIV

10月29日(火) イージータイプ 新



ファイナルファンタジー
F.F.IVに弟ができた!

FINAL FANTASY IV

ファイナルファンタジーIV

イージータイプ

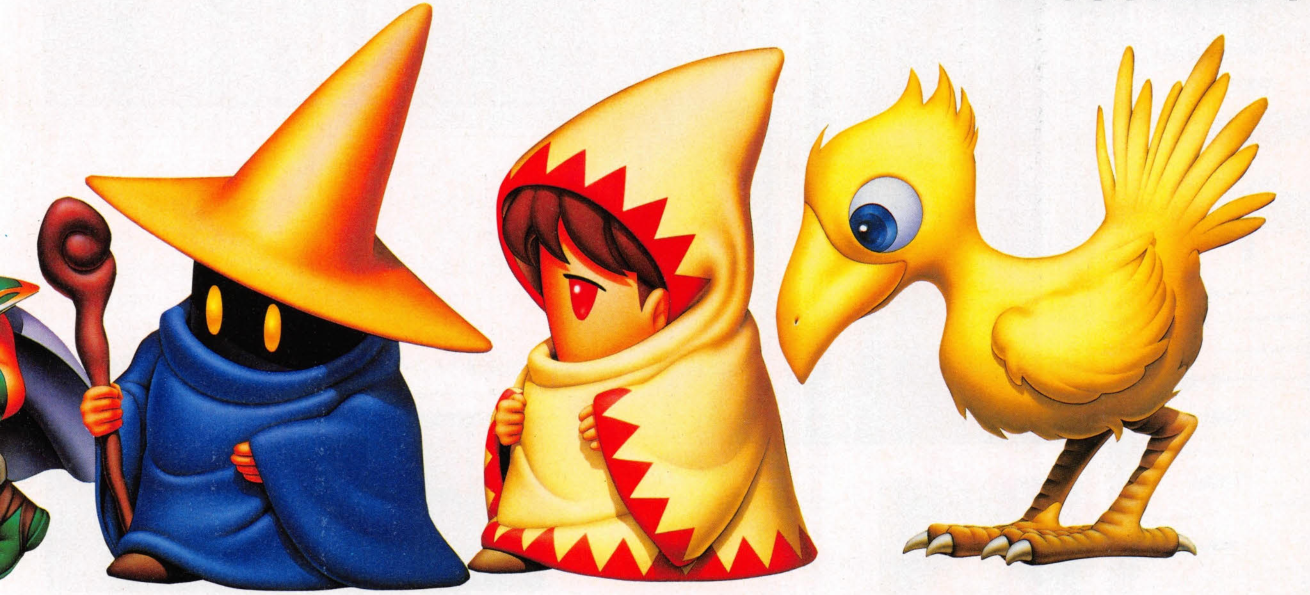
初めての人の、

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

発売！

ファイナルファンタジーIV
FINAL FANTASY IV
希望小売価格／8,800円（税別） SHVC-F4
も好評発売中！



その壮大なストーリーとリアルなグラフィック、さらにスタッフのアイデアを総結集したシステムで数多くのゲームファンを魅了している「ファイナルファンタジーⅣ」。そのゲームの面白さをそのままに、より多くの方が楽しめるように改良された「ファイナルファンタジーⅣ・イージータイプ」。RPG初体験の方にも、F.F.Ⅳの感動を体験していただけます。

特製攻略本マップつき

ご注意 「ファイナルファンタジーⅣ」とストーリーはまったく同じなので気をつけてね！

RPG。

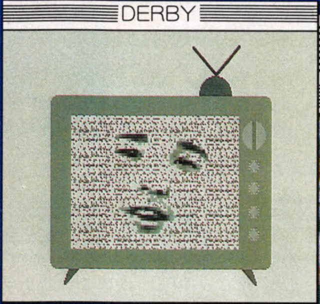
ロールプレイングゲーム

8M＋バッテリーバックアップ
希望小売価格／9,000円（税別） SHVC-FE
©1991 スクウェア

株式会社スクウェア
〒107 東京都港区赤坂7-6-38 アルファベットセブンビル

アーケード
ウインドーズ3.0

Arcade Windows 3.0



HYPER SHOOTING

MAIN SCREEN



越前屋俵太を知っているか？　最近まったく名前を聞いてないぞ。アストロパラダイスとかいう彼のファンクラブも自然消滅したらしい。消息を知っている人は教えていただきたいものだ。

TITLE



COMMENT

アイテムのたてスクロールシューティングは、一概にハデなパワーアップはせんが敵がカタイ。『イメージファイト』や『エアデュエル』がそうだ。カタいぞお。しかし、この『サンダーブラスター』は、そんな路線からちと外れたゲームである。もちろん敵はカタめだが、バキバキにパワーアップするワケよ。それも連射するだけで……。連射装置付きのゲーセンはどうするんだろうね。ほんと。

撃って撃って撃ちまくり



⬆爆撃を受け、沈んでいくコロニーから飛び立つ自機。最後に放たれた希望なのだ。

『サンダーブラスター』は、全7ステージ構成のたてスクロールシューティングだ。もちろん、ふたり同時プレーや途中参加もできる。ふたりで連射しまくってバキバキパワーアップしよう。ふたりで遊んだほうがサクサク進めるぞ。アイテムの奪いあいも起こらないハズだし……。

ボタンを速く叩くと弾がたくさん出ます

先にも述べたが、このゲームにパワーアップアイテムはない。連射スピードが速ければ速いだけ弾がたくさん出る。とにかく連射。

爆弾使用回数無制限

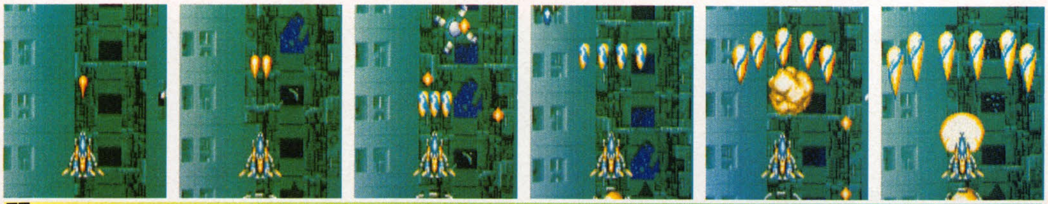
敵の弾を消し、相手に大ダメージを与える爆弾、サンダーボール。画面横のパワーゲージが赤いところまで到達したら使用可能だ。何回でも使えるぞ。思う存分使え。





連射しまくれば爆弾も強力に

⬅⬆サンダーボールの威力にまで、連射スピードが関係している。連射が遅ければヘボイ。連射が速ければ強力になるってワケ。



弱　　　強

強力で見栄えたっぷりな武器が４種類も

武器は全部で４種類。多いか少ないかはやってみればわかるだろう。どれも連射すれば、バキバキパワーアップするぞ。

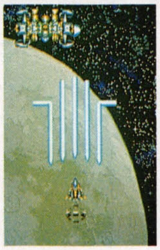
最初に装備している武器はバルカンだ。アイテムを取るコトによって、武器を取りかえられるぞ。どれもこれも役に立つものばかりだが、状況に応じて使いわけるとよかろう。どの武器アイテムがステージのどのへんに出てくるかは最初から決まっている。覚えておくと絶対便利。当たり前だけどね。

緑 バルカン



➡最初から装備されているノーマルな武器。連射すればするだけ弾数が増える。もちろん限度アリ。

青 レーザー



➡青い光とともに敵を切り裂く、光ファイバー技術を駆使した最先端のレーザー。見栄えはいいぞ。

赤 ファイア



➡連射スピードが速ければ速いほど、炎が長くなる。一点集中型の武器で、ボス相手なら効果的だ。

黄 ボール



➡広範囲の敵にダメージを与える対ザコ用の武器。これを取ったら連射しまくらなきゃまるでダメよ。

未来の地球はこんなものそんなものどんなもの？

とにかく撃つ



➡序盤から連射してると、疲れがたまって後半困るぞ。でも、連射しないと倒せないし……。悩むところだ。

ゴミを撒くなって

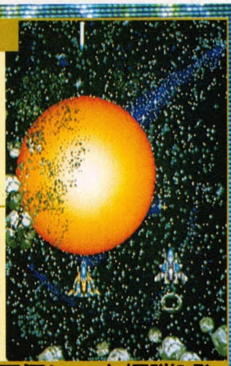


⬆最近はエコロジーの時代だ。ゴミは分別して再利用せよ。

隕石せき止めプレー



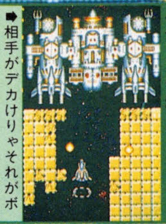
➡サンダーボールで迫り来る隕石をせき止めるのだ。これは失敗したときの図。



➡成功すれば、涼しい顔で隕石の横を通過できる。ああ、理想ってヤツね。うん。

隕石5万個につき爆弾1発

ボスな物体



➡相手がデカけりゃそれがボス。とにかく倒せば問題なし。

わらわら



⬆空中にいるのか、地上にいるのかわからない。うむ。

落ちます 落ちますまた落ちます

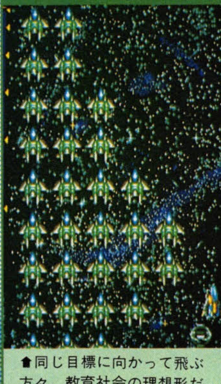


➡足場を撃つと、金属関係の物体が落ちてくるワケね。ひー。

➡たくさんあるときゃ、ただ連射するのみ。

➡逃げられるときは、無理せず逃げよう。許してあげるからさ。

みんな仲良しこよし



⬆同じ目標に向かって飛ぶ方々。教育社会の理想形だ。

ごお～



⬆ボスの弱点を狙い撃ち。中国バリみたいで、気持ちよさげである。

COLUMN



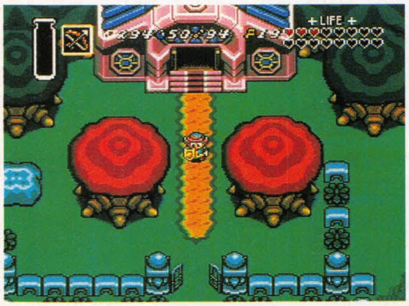
私にとって連射とは魂の叫びであるわけだが、多くのシューティングゲームは、この魂の叫びを聞き入れてはくれない。１秒間に16回ボタンを叩こうが16億回叩こうが、一定数の弾が画面に現われるだけのけしからんゲームが多いのだ。しかし『サンダーブラスター』は、違った。私の魂が叫ぶほど自機の攻撃が激しくなるのだ。画面には魂のほとばしりが見事に現われ、敵は虚無に散り去る。私は夢中で連打した。敵は死ぬ。が、ボスの登場。私の魂はまさに絶叫する。しかしボスは死なない。さらに魂は叫び続ける。それでもボスは死なない。そうか、私の魂の叫びはぜんぜん大したコトなかったんだな。なーんだチェッ。ヘボイでやんの。

PRESENTS 読者プレゼント

11月1日号の当選者は11月29日号（11月15日発売）で発表だ！

ゲームソフト

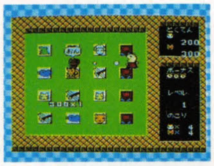
1 ゼルダの伝説 -神々のトライフォース-
■任天堂 スーパーファミコン



トップビュー画面のアクションRPG.『ゼルダの伝説-神々のトライフォース-』。『ゼルダの伝説』の主人公、リンクの先祖が登場するのだ。

3名

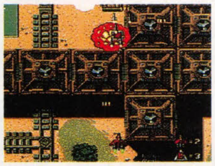
2 みんなのたあ坊のなかよし大作戦
■キャラクターソフト ファミコン



サンリオのキャラクター、たあ坊が主人公のパズルゲームなのだ。

3名

3 雷電
■ハドソン PCエンジン



アーケードで大人気のシューティングゲーム、『雷電』のPCエンジン版。

3名

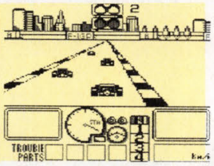
4 乱世の覇者
■アスミック メガドライブ



『乱世の覇者』は、戦国時代を舞台としたシミュレーションゲームだ。

3名

5 中嶋悟F1ヒーローGB
■バリエ ゲームボーイ



ファミコンのレースゲーム、『中嶋悟F1ヒーロー』のゲームボーイ版。

3名

テレホンカード

6 小泉今日子



ホワイト加刷

KYON²の笑顔がとってもカワイイ、資生堂スーパーマイルドシャンプーのテレカ。見えそうで見えない肌の露出もバッチグー。

1名

7 森高千里



夏に行なわれたコンサート会場で売られていたテレカ。シングル『八月の恋』のジャケット写真と同じなのだ。

ホワイト加刷

2名

8 プリンセスプリンセス



ホワイト加刷

ボーカルの奥居香は、観月ありさのプロデューサーとしても活躍！

2名

9 マイライフマイラブ



110-015

バンプレストさんから『マイライフマイラブ』のテレカを10名のかたに。

10名

10 柴田恭兵



ポッカのCMでもおなじみ。渋さバクハツの人気俳優、柴田恭兵のテレカ。男性のファンもかなりいるのだ。

110-014

2名

しめきり 10/24 当日消印有効

◆応募のきまり◆

官製はがきに応募券をはり、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお、都合により、商品の発送は当選発表後1〜2ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

応募券 11月1日号

10/11号の当選者発表

ゲームソフト

●ラグーン
栃木県 矢田部 薫
長野県 小池国夫
広島県 西江敏彦

●グレートディール
静岡県 米山祐紀
新潟県 市橋 渉
宮城県 板橋伸二

●スペースファンタジーゾーン
山形県 細谷善春
愛知県 加藤真理子
埼玉県 郡司義治

●ワンダーボーイV モンスターワールドIII
大阪府 福本泰延
愛知県 竹本哲也
広島県 辻 賢治

●ベルリンの壁
京都府 堀田 一
大阪府 倉岡 純
千葉県 加藤好宣

テレホンカード

●宮沢りえ
神奈川県 桑原耕一

●観月ありさ
岐阜県 広井健二

●Wink
福島県 近藤貴之
栃木県 鈴木正則
埼玉県 松本祐一
神奈川県 高田奉久
神奈川県 佐川義也

●中山美穂・鷺尾いさ子
兵庫県 中馬幸一

●西田ひかる
静岡県 増田英孝

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。



ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、金色の高額ガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前（ソフトの場合はソフト名も）、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥クイズの答え（何月何日号のクイズか明記）を、わかりやすい字で書いて送ってね。

ガバスシステム
GAVAS SYSTEM

今週のクイズ（○の中に文字を入れよう）
バンダイの人気キャラといえば？
SDガン○ム

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけでの応募はできません。



※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

※今週号の応募の締切は1991年11月1日到着分まで!!

ARCADE MANIAC
アーケードマニアック 第43回

1981 KONAMI

『JUNGLER』

文責：渋谷洋一
協力：二木康夫／斎藤　伸

生存競争

『ジャングラー』は'81年にコナミ社から発売された、パズル的攻略を必要とする思考型のアクションゲーム。フィールドはナムコ社の『パックマン』のように固定画面。だが、『ジャングラー』は完全に閉じられたフィールドだ。それは、PSG音源が織り成す矩形波の独特な効果音と相まって、密閉された空間での、逃げも隠れもできない過酷な生存競争の場をほうふつさせる。たったそれだけのシチュエーションで、まさにジャングルの中を生き抜くジャングラーという厳しい世界であることを感じさせてくれる。

自機は百足のような蛇のようなひょろ長い形状をしている。頭部と尻尾の部分のあいだに、丸い胴体が節になっていくつもある。この胴体の数が重要で、その数が敵の胴体の数よりも多ければ、敵に接触しても、敵側が破裂して飛散する。だが、敵よりもその数が少ない場合、敵は赤色になり、接触するとこちらが破裂してしまう。

ジャングラーはそれぞれ画面上に2発まで存在可能な弾を発射することができ、弾に当たると胴体がひとつ消えてしまう。胴体の部分が少なくなり、短くなってくるとジャングラーの移動速度は正比例して速くなってくる。だが、やはりこのゲームは胴体の数が決め手となるので、状況的に有利にはならない。ゲーム中にときおり、フルーツが出現するので、それを取れば胴体がひとつずつ増えていく。復活の手段はそれだけだ。

『ジャングラー』は非常に優れたゲームだったが、それほどヒットはしなかった。それは、グラフィック的にやや地味で、多少インパクトに欠けていたためだ。原色だけのシンプルなグラフィックは当時としても古くさく、プレーヤーにとってみれば、なんでもないものだった。特出すべき点をあげるとすれば、数パターンしかない胴体のアニメパターンで、特徴的な節のウネウネ感を表現していたところだろう。しかし、時代は粋なプログラムよりも、見せかけの豪華絢爛、派手なグラフィックを重んじた。

『ジャングラー』はやり込めば、やり込むほどにおもしろさがでてくるタイプのゲームだった。根本となるゲーム性、そしてゲームバランスもよく、プレーしたことがある人なら、このゲームが秀作と呼ぶのに相応しいものであることを深く納得するはずだ。

コナミ社は以後、固定画面のこういった思考型アクションの作品を発表していない。それはプレーヤーが、時代が、求めていないからだろう。いや、それは本当にそうなのだろうか？



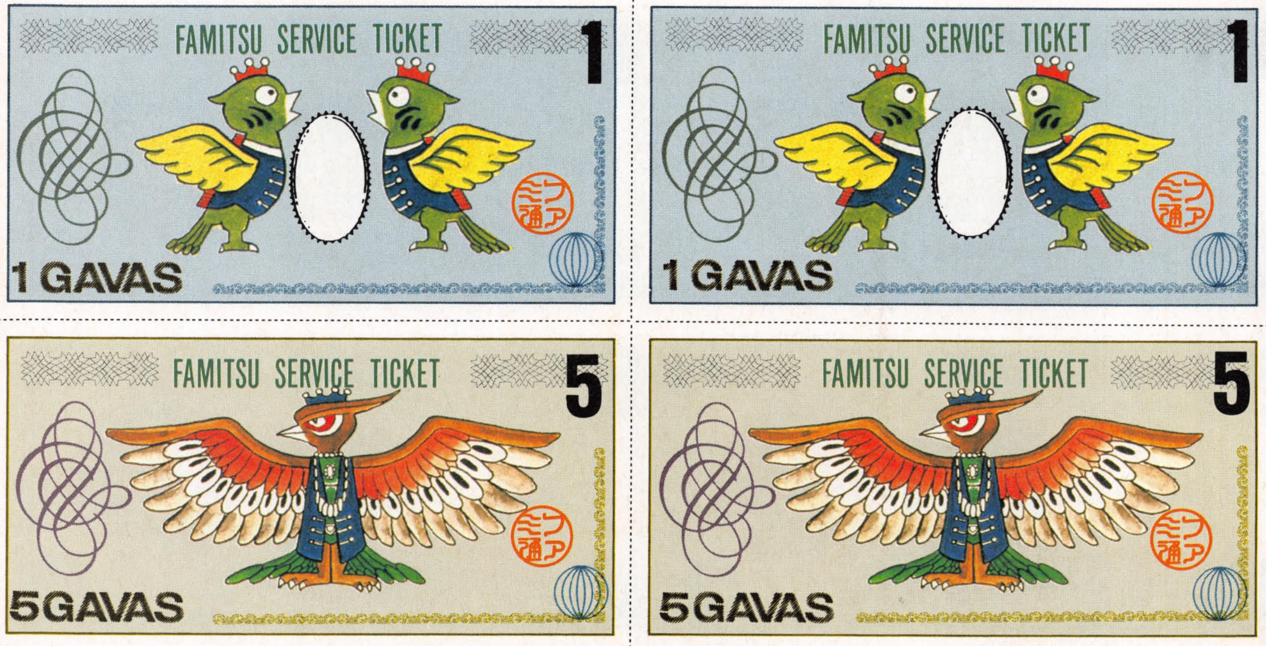
⬆自機よりも胴体部分の数が多い敵は赤色。その敵の頭部に自機の頭部が接触してしまうと、自機は破裂して飛散する。



⬆フィールドは面が進むにつれ、複雑かつ困難な形態になっていく。パズル的攻略を必要とする、思考型アクション。

©1981 KONAMI

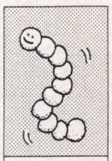
※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。





■ニャントトのボスがニャントドなのだ！

チップコラム
ミイラのよもやま話

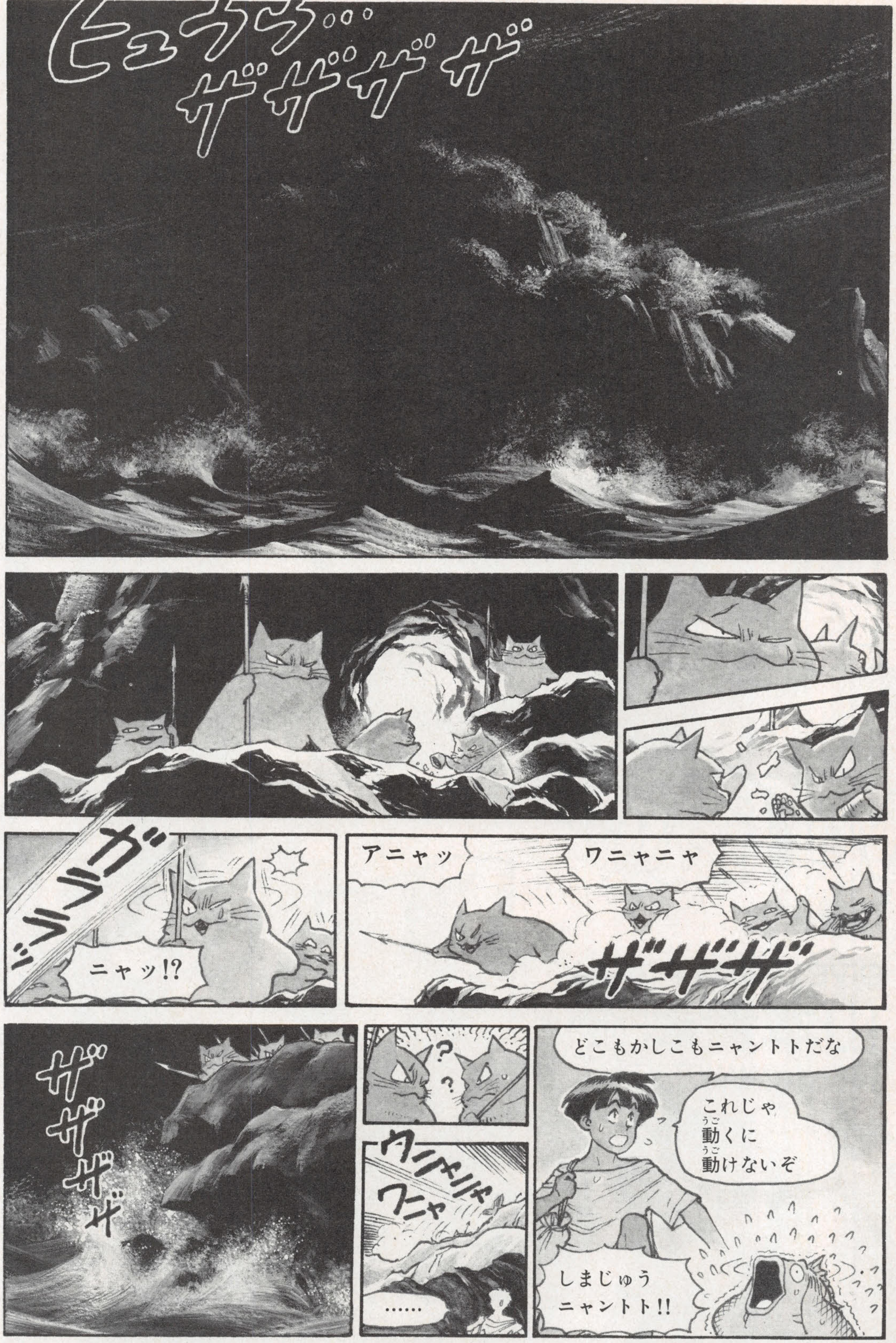


●ミイラってなに？　死体が腐敗をまぬがれ原形をとどめたまま保存されたもの。白骨化したものをミイラと呼ぶことはほとんどない。死体を腐らせるのはバクテリアなどの細菌類だ。これらの単細胞植物は葉緑体を欠くためにほかの生物や死体にとりつき栄養分を得る。ミイラを作るなら、この細菌類を死体から遠ざけるか、活動を封じてしまえばいいのだ。そのための手段として古くから用いられてきたのが、乾燥や冷凍、薬品処理なのだ。

チップコラム
ミイラのよもやま話



●ミイラって何語？　辞典を引くと、mirra＝ポルトガル語と書かれているが、これでは不完全な説明なのでつけたしておこう。発祥地は紀元前6世紀に古代オリエントを統一したペルシア帝国。正確には"ムミア"と言って、天然アスファルトを指す単語だった。これが遺体保存には不可欠な物質だという俗説が広まっていたせいで、ムミア＝保存処理を済ませた遺体という意味あいが強まり、やがてラテン語圏にてミイラと発音されたのだ。





チップコラム

ミイラのよもやま話

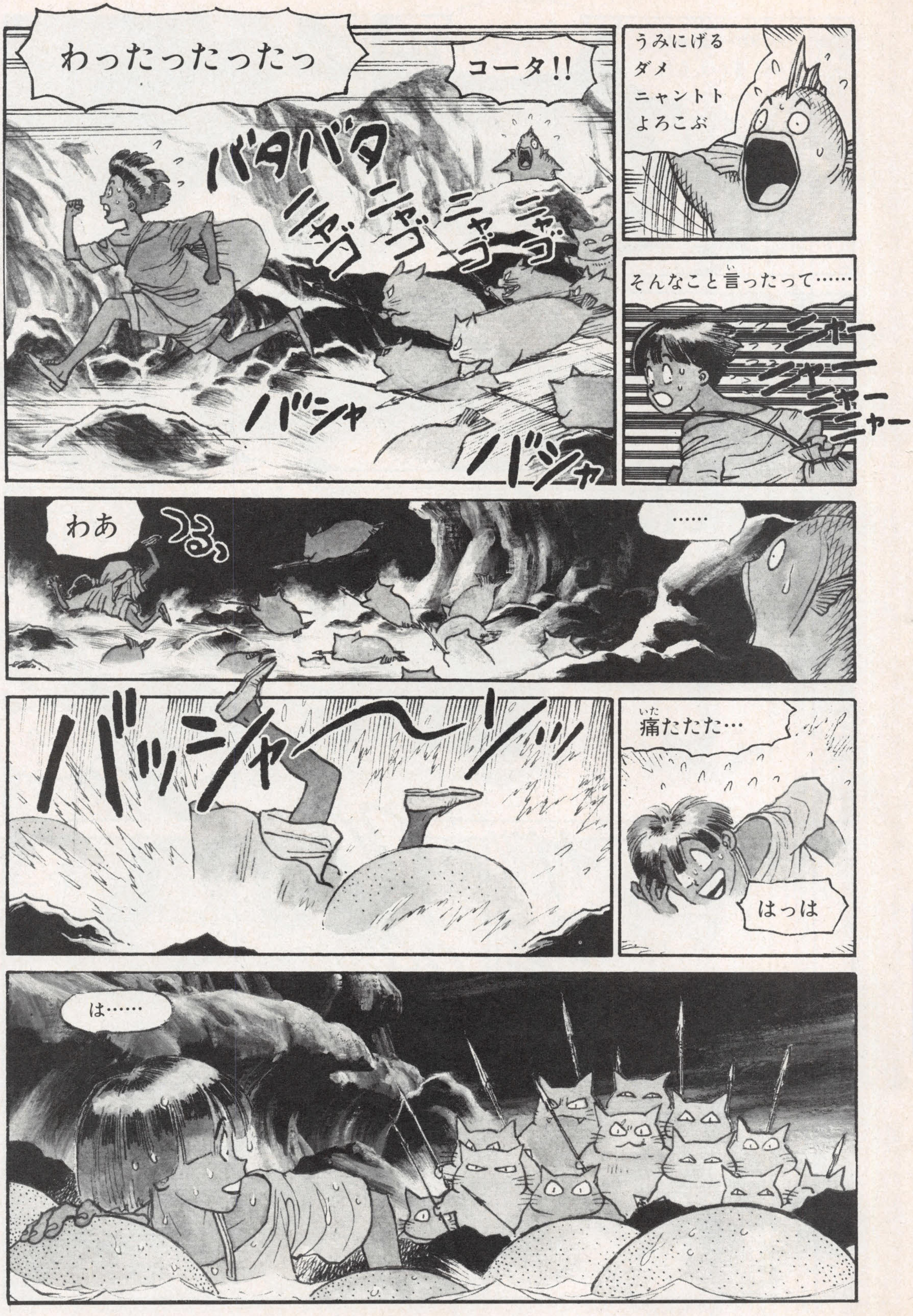


●一番古いミイラは？　千977年にシベリア北西で発見された子マンモスの自然のミイラが今のところ世界最古といわれている。どれくらい前のものかという詳しい数字はソ連とアメリカとでいい分が違うのだが、だいたい2万7千～4万年前のものらしい。氷河時代とも呼ばれた新生代第4紀を生きぬいた象の先祖については、化石や身体のごく一部分の手がかりしかなかったため、このミイラが貴重な資料として研究の対象となっている。

チップコラム
ミイラのよもやま話



●エジプトミイラってどんなの？　エジプト人が遺体保存に取りかかり始めたのは、死と復活の神オシリスへの信仰が広がった先王朝時代だ。不滅である魂が死後肉体にまい戻ってきたときのため、遺体は保存されなければならなかった。保存作業は大きく2つに分けられている。まずは内臓の摘出、そして薬剤での後処理だが、これにはナトロンという物質が使われ、遺体の完全脱水には70日間必要だったという。かなりの手間だったわけだ。





チップコラム
ミイラのよもやま話

●ミイラになるのはファラオ(王)だけ？　ミイラ製作の始まった当初は、王族など限られた者だけが遺体の保存処理を受ける権利をもっていた。しかし、のちに民主化が起こり、身分に関わりなく誰でもミイラになることができるようになった。ローマ時代までにエジプトで作られたミイラの数は推定で5億体以上。良い保存状態で発見されたものも100体はあったが、盗まれたり戦火にまぎれて行方不明になったりと、失われたものも数多い。

チップコラム

ミイラのよもやま話



●保存処理さえしてあればいいの？　埋葬方法も死体保存の重要なポイントだった。それを証明するミイラが何体かある。かつてユーラシア大陸で遊牧生活をしていたスキタイ人は、簡単な防腐処理をしたあと、墓を冷気が沈み暖気が外に逃げるような仕組みにすることによって保存を可能にした。また、千970年代に中国南部で発見された貴婦人は大量の粘土と木炭によって、空気と水分から完璧に保護されたすばらしいミイラだった。





チップコラム
ミイラのよもやま話



●ミイラはひからびてるの？ そうとばかりはかぎらない。中国のミイラを例にとってみよう。中国ではかつて高僧が死ぬと〝肉身像〟を作った。内臓には手をつけず、皮膚にうるしを塗り、その上から金ぱくをはったのだ。

また、着衣の上から香泥を塗って固めたものもある。これらのミイラの外観はエジプトなどのそれとはまったく違い、リアルな仏像といっていいくらいだ。重要文化財とされているこの肉身像も現在は自由に見学できる。

チップコラム

ミイラのよもやま話

●湿地でミイラは作れるの？　湿原死体という言葉がある。北ヨーロッパ一帯の泥炭湿原で発見された2千にも及ぶ天然ミイラのことを指す。現存するものはその中のほんのひと握りだ。泥炭とは湖にしげったミズゴケの死がいが底に沈んで積もり、数百年かけて深い層を形成したもの。この層の内部に置かれた人間の死体は、特有の酸の働きによって細菌類から保護される。皮膚から脂肪分が除かれて暗かっ色に変化しているのが特徴だ。

■航太とペタルは間に合うか？

山本貴嗣先生へのお便りは↓編集部NESIA!!係



11月15、22合併号(11月1日発売)につづく



寺尾友美

撮影 中村誠作



光と影
そして色彩
均衡を保ち
永遠の
ヒロインを
創り出す







スタイリング／佐藤恵美子　ヘア&メイク／荒川ユキエ











●10月21日（3日後だ！）に、ニューシングル『神様がくれたLonely Heart』がバップから発売されるのだ。やりっ！

今回の曲はどうですか？

そうですね、前の『キミの夢の味方』と同じように恋の応援歌みたいな曲なんですけど。今回の曲に描かれてる女の子は、好きな男の子がちゃんといて、その男の子を暖かく見守ってるんです。

いきなり話を強引に持っていきますけど、以前スーパーファミコンを持ってるなんて話を聞いたんですけど、やってます？

私、のめり込むときはずーっとそればっかりやってたりするんですよ。でも、それをとおりすぎちゃうと、永遠にそのままになっちゃうんです（笑）。

永遠に？　もしかして、今がその永遠に離れている時期だとか？

（笑）そうなの。パッと手軽にできるように、一応テレビにつながってはいるんですけどね。そのうち復活します（笑）。

それでは定番の、読者へのメッセージってやつをお願いします。

21日には私の新曲が出ます。みなさんぜひぜひ聴いてみてください。

5万回聴くのもいいですよね？

えっ、ええ。そうですね……（苦笑）。

アイドル ウイークリー

IDOL LIVE

1991.8.24、渡辺満里奈念願の野外コンサート

東京・日比谷野外音楽堂で行なわれた、満里奈ちゃんのコンサート。「夏に日比谷の野音でやるのが夢でした」と本人も言うとおり、初の野外。とってもうれしそうな笑顔が印象的だったぞ。ビール片手の人がチラホラ見受けられたのも、野音ならでは。ホントに素敵な時間をありがとう、満里奈ちゃん。来年もやってね！

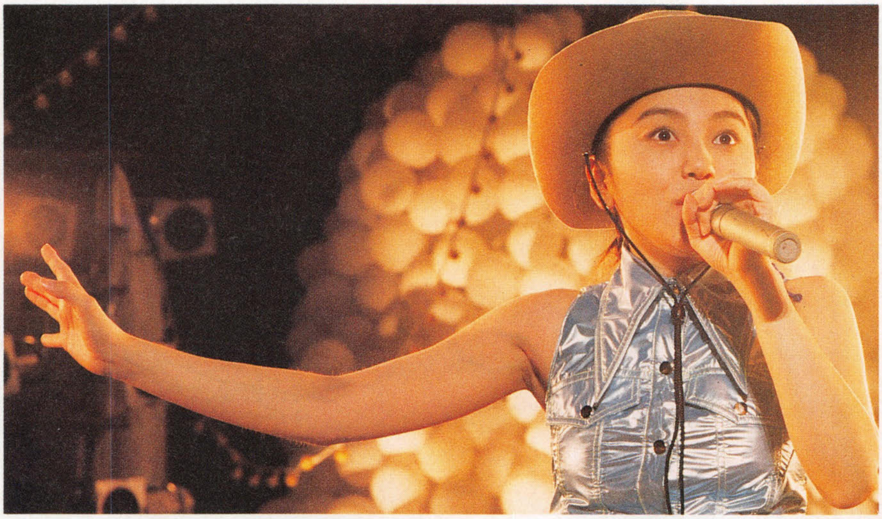




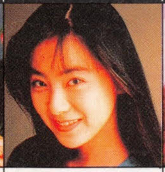
⬆サックスを吹きながら満里奈登場！ 第一声は「雨が降らなくて本当に良かったネ♡」と。

スケジュール表

	西田ひかる	森口博子	酒井法子	宮沢りえ	山瀬まみ
					
	身長・血液型・出身地 163.5センチ O型／神奈川県	身長・血液型・出身地 158センチ A型／福岡県	身長・血液型・出身地 157センチ B型／福岡県	身長・血液型・出身地 164センチ B型／東京都	身長・血液型・出身地 167センチ O型／神奈川県
トピック	サマーコンサートツアー『真夏上手』のライブビデオが、10月21日に発売されるぞ。これで熱唱するひかるちゃんを自分の部屋でも見れるってわけだね。	相変わらずレギュラー番組の多い森口。27日からは、なんとニューアルバムのレコーディングに入るのだ。くわしいことはまだヒミツ。続報を待てっ！	映画『必殺5 黄金の血』の撮影もひと段落ついたのりピー。今週は、ユカタの中村の広告の撮影が入っているのだ。和服姿ののりピーが見られる日も近いぞ。	海外から帰ってきたと思ったら、ドラマの撮影に大忙しのりえちゃん。ON AIRはクリスマスの予定だから、アンテナ張って気長に待ってるようにっ！	16日から始まった、『山瀬まみ・藤田朋子のおませな二人』。マンションで暮らすふたりのところに毎回ゲストを呼んで繰り広げる、バキバキのトーク番組。
10/21 MON.	西田ひかるの JUST ONE MORE KISS♡ 文化放送 夜11:45～11:55	タモリの音楽は世界だ 収録 TX系	ドラマ収録	ドラマ収録	
10/22 TUE.	JUST ONE MORE KISS♡ 文化放送 夜11:45～11:55 HICK'S GARDEN Tokyo FM 夜5:00～5:30	笑っていいとも！ CX系 昼12:00～1:00 ギミア・ぶれいく TBS系 夜9:00～10:54	ユカタの中村 スチール撮り	ドラマ収録	三枝の愛ラブ爆笑クリニック CX系 夜10:00～10:54
10/23 WED.	西田ひかるの痛快人間伝 収録 NHK JUST ONE MORE KISS♡ 文化放送 夜11:45～11:55	やまだかつてないテレビ CX系 夜9:00～9:54 EXテレビ NTV系 夜11:55～0:50	ユカタの中村 スチール撮り	ドラマ収録	クイズ世界はＳＨＯＷ byショーバイ!! NTV系 夜8:00～8:54
10/24 THU.	西田ひかるの JUST ONE MORE KISS♡ 文化放送 夜11:45～11:55	クイズ！年の差なんて CX系 夜7:00～7:54	ドラマ収録	ドラマ収録	
10/25 FRI.	テレビ探偵団 収録 TBS系 JUST ONE MORE KISS♡ 文化放送 夜11:45～11:55	夜にありがとう 収録 NHK	ドラマ収録	ドラマ収録	クイズ ところ変われば!? TX系 夜8:00～8:54
10/26 SAT.	鶴ちゃんのプッツン5 NTV系 夜5:10～6:00	石坂・森口の くっきん夫婦 TBS系 夜7:00～7:30	ドラマ収録	ドラマ収録	情熱ワイド ブロードキャスター TBS系 夜11:00～11:54 ドラマ収録
10/27 SUN.	沼津学園高校学園祭 イベント 痛快人間伝 NHK 朝10:00～10:44	夜にありがとう NHK 夜11:00～11:30	スーパージョッキー NTV系 昼1:00～1:54	ドラマ収録	



⬅アルバム『MOOD MOONISH』の曲を中心に全20曲を熱唱！

田村英里子	かとうれいこ	千堂あきほ	高橋由美子	桜井幸子	高岡早紀	ribbon	堀川早苗
							
身長・血液型・出身地 158センチ B型／茨城県	**身長・血液型・出身地** 161センチ AB型／埼玉県	**身長・血液型・出身地** 164センチ A型／兵庫県	**身長・血液型・出身地** 156センチ A型／埼玉県	**身長・血液型・出身地** 157センチ A型／千葉県	**身長・血液型・出身地** 164センチ A型／神奈川県	**身長・血液型・出身地** 永作博美　157センチ B型／茨城県	**身長・血液型・出身地** 158センチ A型／千葉県
もうみんな知ってると思うけど、『田村英里子のビー・マイ・セルフ』が、月曜から金曜の毎日聴けるようになったのだ。ますます目が離せない英里子ちゃんだ。	10月23日はれいこちゃんのシングル『Moonlight Surfer』の発売日だ。アデランスや日産ディーゼルトラックのCMに使われてる曲が収録されているぞ。	『MOON LIGHT 抱きしめて』に代わって、10月7日からは『ときめきCrescendo』が始まったぞ。毎週月曜から金曜ON AIRだから毎晩あきほちゃんが聴けるぜ。	10月16日に発売されたシングル『元気！元気！元気！』はもう買ったかな？　タイトルどおりのノリで、由美子ちゃんにもってこいの曲だ。買ってない人は急げ！	今週の幸子ちゃんは、CX系のドラマの収録で大忙しだ。いつ ON AIR になるかは、まだちょっと教えてあげられないけど、楽しみに待っていようね。	早紀ちゃんが出演する3月公開予定の映画『橋のない川』は、差別問題がテーマの、とても考えさせられる作品だ。ファンでなくとも絶対に見に行くべきだぞ。	『サイレント・サマー』に続いて、もうすぐニューシングルが発売されるぞ。くわしいコトはまだ未定だけど、今のうちから楽しみに待っていようぜ。	『トトメス』もそろそろ佳境に入ってきた早苗ちゃん。撮影で大忙しの毎日も、もうひとガンバリってところ。イブンバツータ・スカラベルージュ！ でゴー！
NTV系　ドラマ収録 **ビー・マイ・セルフ** 東海ラジオ 夜11:20～11:30	取材日	**だいじょうぶだぁ** CX系 夜8:00～8:54 **ときめきCrescendo** 文化放送 夜11:00～11:10	**高橋由美子の** **おしゃべり天使** 文化放送 夜10:35～10:45	CX系のドラマ収録	**三浦海岸魚河岸物語** TBS系 夜9:00～10:54 **NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30～	取材日	**不思議少女ナイルなトトメス** 収録　CX系
NTV系　ドラマ収録 **ビー・マイ・セルフ** 東海ラジオ 夜11:20～11:30	**しまうまのおしり** 毎日放送 夜1:15～2:15 **志村けんのだいじょうぶだぁ**　収録　CX系	**ときめきCrescendo** 文化放送 夜11:00～11:10 **真夜中ジャンクション** TBSラジオ 夜0:40～1:00	**高橋由美子の** **おしゃべり天使** 文化放送 夜10:35～10:45	CX系のドラマ収録	**高岡早紀** **NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30～0:40		**不思議少女ナイルなトトメス** 収録　CX系
NTV系　ドラマ収録 **ビー・マイ・セルフ** 東海ラジオ 夜11:20～11:30	3rdシングル 『Moonlight Surfer』 パイオニアLDC より発売	**愛さずにいられない** NTV系 夜10:00～10:52 **ときめきCrescendo** 文化放送 夜11:00～11:10	**高橋由美子の** **おしゃべり天使** 文化放送 夜10:35～10:45	CX系のドラマ収録	**高岡早紀** **NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30～0:40	取材日	**不思議少女ナイルなトトメス** 収録　CX系
さんまのまんま 収録　CX系 **ビー・マイ・セルフ** 東海ラジオ 夜11:20～11:30	**わくわく動物ランド** 収録　TBS系	**ときめきCrescendo** 文化放送 夜11:00～11:10 **真夜中ジャンクション** TBSラジオ 夜0:40～1:00	**高橋由美子の** **おしゃべり天使** 文化放送 夜10:35～10:45	CX系のドラマ収録	**高岡早紀** **NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30～0:40	雑誌の取材	**不思議少女ナイルなトトメス** 収録　CX系
NTV系　ドラマ収録 **ビー・マイ・セルフ** 東海ラジオ 夜11:20～11:30	※毎週土曜日ON AIR **ウィークエンドをつかまえろ** 文化放送 昼1:00～2:55	**金曜テレビの星！** TBS系 夜7:30～8:54 **ときめきCrescendo** 文化放送 夜11:00～11:10	**ミュージックパフェ** NTV系 夜5:30～6:00 **おしゃべり天使** 文化放送 夜10:35～10:45	CX系のドラマ収録	取材日	雑誌の取材	**不思議少女ナイルなトトメス** 収録　CX系
映画撮影	**それいけ!!ココロジー** NTV系 夜10:00～10:54 **ROCK SHOW** CX系 夜3:30～4:24	**マジカル頭脳パワー** NTV系 夜8:00～8:54		CX系のドラマ収録	コンサートリハーサル	**週刊スタミナ天国** CX系 昼1:00～2:25	**週刊スタミナ天国** CX系 昼1:00～2:25
コスモ石油 大阪営業所 コンベンション	**ララバイ刑事'91** ANB系 夜8:00～8:54			CX系のドラマ収録	コンサートリハーサル	**ハートにribbon** ニッポン放送 夜10:00～10:30	**不思議少女ナイルなトトメス** CX系 朝9:00～9:30

NTV：日本テレビ　CX：フジテレビ　ANB：テレビ朝日　TX：テレビ東京



⬆「この衣装カワイイでしょう、自慢したくってしょうがないんだ」だって。ホントにカワイイぜ、満里奈！抱きしめたくなるね。



⬇バックとの息もピッタリで、リズムにノッて踊る満里奈ちゃん。会場にはギョーカイのお友達がたくさん来てたのだ。お母さんと弟の大吉クンも来てたそうだ。





NEWS CLUB

Goods

オィーッス!! 声が小さーい。オィーッス!! と、いうワケでいかりや長介もビックリのニンニキニキニキのグッズを紹介していくこのコーナー。2ページから1ページに格下げしてしまったワケだが……。グッズ担当のグッズマンたちは、ズームイン朝からプロ野球ニュースの時間まで、ベリーナイスなグッズを探し回っているのだ。それにしても、このコーナーは読者の反応がまったくナイっちんぐ、まいっちんぐ。てな、具合いなので、「今回はおもしろかった」とか「うーん、今回はうんこちんちん」とか感想を送ってくれるとありがたいのだ。また、このグッズのコーナーで、ステレオだけを集めたステレオ特集とか、おもちゃだけを集めたトイ特集なんかもやろうと思っているので、いろいろはがきを送ってくりくり。







⬆➡『スーパーマリオワールド』のキャラクター商品。写真右のオルゴールは、マリオとヨッシーが『スーパーマリオワールド』の曲に合わせてかわいく踊るのだ。●(写真左)フタ付きデジタルウォッチ：1500円 (写真中央)ペッタンマグネット：各680円 (写真右)オルゴール：2500円 タカラ ☎03・3546・1914





⬆シンプルでスタイリッシュでしかも多機能な電話なのだ。●小電力コードレス留守番電話 TEL-LCR5 56800円 三洋電機 ☎06・901・1111



➡超軽量未来型クロストレーニングシューズ。渋カジにおすすめ。●ナイキ エア トレーナー マックス 1万9千円 ナイキジャパン ☎03・3403・9396



⬅戦国大名たちの白熱した国取り合戦が楽しめる。シミュレーションカードゲームだ。●信長の野望・武将風雲録カードゲーム 2千800円 光栄 ☎045・561・6861



今週の VERY GOODS

●新感覚文具 ZOOM

トンボ鉛筆 2000円 3000円
☎03・3912・1181

スペインのデザイナーによって生み出された、スパニッシュアートたっぷりのボールペンとシャーペンのセットなのだ。3タイプ揃っていて、写真右のセットが2000円、写真中央と写真左のセットがそれぞれ3000円。個性的な人におすすめの一品なのだ。

LeisurE

深まりゆく秋のなか、オルゴール博物館で金属が奏でる澄みきった音色を楽しもう

〝オルゴール〟って聞くと、キミはどんなものを連想する？　ふつうは、手のひらに乗るくらいか大きくても引き出しに入る程度のサイズの機械で、トゲのはえた円筒が回転して音を出すものだよね。でも、東京の目白台にあるオルゴールの小さな博物館を訪れると、そんな常識はみごとにひっくりかえされる。19世紀から20世紀初めにかけて、アメリカやヨーロッパで製作されたオルゴールの大きさは、なんと小さめのタンスぐらいにもなるのだ。大きいとどーなるか、というと、演奏を聞けばすぐわかる。大きなボディーが共鳴して、驚くほど大きな音が出る。

現在のオルゴールは同じ曲をくりかえすだけだ。でも、右に紹介しているディスク・オルゴールは、レコード状の円盤をとりかえることによっていろいろな曲を演奏できる。ほかにもベルやドラムを組みこんだオルゴール、精密な動きをするからくり人形など、いろいろなオルゴールが見られるぞ。

静かな秋によく似合う、オルゴールの美しい音色を聞きながら、オルゴールの小さな博物館でロマンチックな時間をすごしてみよう。




⬅⬇ディスク・オルゴールは、発明されたばかりのレコードと市場を奪いあった。左にあるのはオルゴールと蓄音機の共用タイプ。いっぽう、下は現在のオルゴールと同じ円筒タイプのもので、製作されたのは19世紀末という貴重品だ。

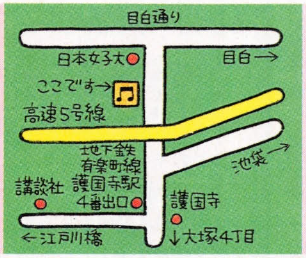


⬆3枚のディスクが、同時に曲を演奏して美しいハーモニーを生みだす。聞きなれたオルゴールの音とはくらべものにならないほど豊かな音色だ。家にひとつ欲しいけど、ちょっと大きいかもね。



➡奥に見えるピアノも、ただのグランドピアノじゃない。ピアニストの演奏を正確に再現する、自動演奏ピアノだ。

アクセスデータ＋α



地下鉄有楽町線の護国寺駅、4番出口から徒歩5分。月曜から土曜日の毎日、午後1時30分からと、3時からの各2回、展示してあるオルゴールを実際に演奏しながら、オルゴールの歴史を解説してくれる。入場料500円。演奏を録音したCDや、オルゴールの販売コーナーもあり、ちょっと早いけど、クリスマスのプレゼントにいいかも。

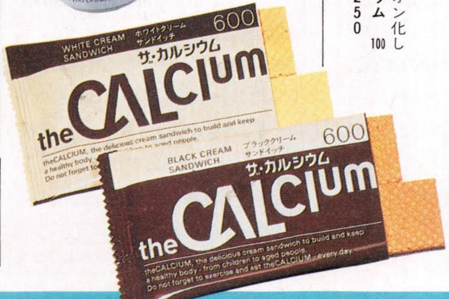
EaT



⬆異業種からのふりかけ参入におどろき。でも乳清を作るのは十八番。乳清は白い粉だから、ふりかけに活用しちゃったという商品なのだ。●続・おんなのふりかけ　200円　森永乳業　☎03・3798・0126



⬅乳清カルシウムといったら乳清の飲料が主流でしょう。カルシウム豊富な飲料なのだ。●スポエネ乳清　97円　ダイドードリンコ　☎0548・32・3131





➡牛乳のカルシウムじゃないけど、イオン化して吸収率が高いのだ。●強いぞカルシウム　100円　メロディアン　☎0729・99・3250

⬅1日に必要なカルシウム摂取量が一袋でまかなえる。吸収率も牛乳と同程度。さらに低カロリー。●ザ・カルシウム　ホワイトクリームサンドイッチ・ブラッククリームサンドイッチ　97円　大塚製薬　☎03・3292・0021

骨ヌキ男になるな!!

日本人にはカルシウムが足りない。しかしカルシウムというヤツ、吸収率が悪くて摂取しがいのないヤツなのだ。ところが牛乳のカルシウムというのは特殊で、ほかの小魚や貝なんかよりは2倍の吸収率なんだよ。てなわけで今回は、吸収率のよいカルシウム特集だ！

EATあらかると

カルシウムだけを摂っていても、骨にはならない。リンと結びついて、ビタミンDの力を借りて骨になるのだ。リンが不足することはまずない。でもビタミンDの不足に要注意。ビタミンDは日光浴で補える。口から摂りたい人は、肝油や牛乳をどうぞ。

SchooL

恋愛　指輪の持つ意味を知っておこう

⬇ガールフレンドへの最初のプレゼントは指輪で決まり！　何を贈ろうかとあれこれ悩まなくてもいいから、楽といえば楽なんだけど……。でも、お金がなくちゃ話にならない。クリスマスにそなえて、指輪貯金を初めなきゃならない人も多いんじゃない？

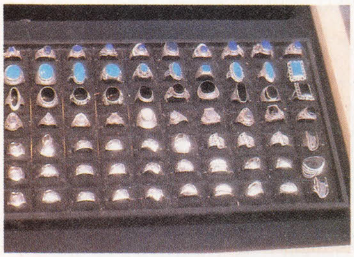


彼女へのプレゼントは指輪で決まり!!

突然だけど、キミに初めて彼女ができたとしよう。やがて、彼女の誕生日がやってくる。誕生日じゃなくてクリスマスでもいいんだけど。とにかく、キミは彼女に贈り物をしなくてはならないと考えてほしい。そこでキミは何をプレゼントすればいいのか？　答えはカンタン、指輪を贈ればいいのだ。

女の子にとって、指輪は単なるアクセサリーではないらしい。指輪は恋愛の象徴としての意味を持っているのだ。だから、女の子にとって指輪は自分で買うものではなく、恋人にプレゼントしてほしいものなんだって。ここんとこ、よーく覚えといてね。

指輪というと結婚指輪や婚約指輪を思い浮かべる人も多いだろうけど、最近では、高校生の間でも指輪をプレゼントする習慣が定着しつつあるみたいだぞ。つきあい始めるとすぐに男の子が指輪をプレゼントし、女の子はその指輪を学校にもはめて行く。だから、女の子に彼氏がいるかいないかが、ひと目で見分けられることも多いのだ。キミも知ってるとおり、女の子は恋愛に関しては対抗意識が強いから、ボーイフレンドのいない女の子は、友だちの指輪を横目でながめて、「私も早く指輪をもらいたい」とあせるわけ。



⬆自分の彼女に10000円以上の指輪をプレゼントする高校生も多い。気持ちを伝えるためには、多少の出費は覚悟しなきゃならないみたいだ。

また、指輪は女の子から男の子への無言の合図の役目も果たしているのだ。左手の薬指に指輪をしていれば、それは「本格的につきあっている彼がいるのよ」という意味だし、ほかの指なら「ボーイフレンドはいるけどまだ本気じゃないの」って意味。はめていた指輪を、ある日突然はずした場合は……、そう、「彼と別れてフリーよ」ということになる。つまり、女の子の気持ちを理解したかったら指輪に注目しろ！　ってことなのだ。

そんなわけで、指輪というアイテムは男女交際の大きな鍵になっている。女の子とつきあいだしたばかりのキミ、そしてこれまで女の子とつきあったことがないってキミ、指輪を軽視するとあとで泣くことになるぞ！

仕事　3K職種を見直すときが来た！

3K職種専門の求人誌が好調なのだ

慢性的な人手不足のなかで、土木、建設、運転手などの職業が、3K（きつい、汚い、危険）と呼ばれて若い人に敬遠されている。そんな状況のもと、リクルート社がGAT-N（ガテン）という、3K職種だけを対象にした求人情報誌を創刊したのだ。不人気な3K職種を扱った求人誌なんて売れるの？という声もあったんだけど、これが意外に好評なすべりだしを見せているのだ。いちど仕事の本質に触れてみれば、3Kと呼ばれる仕事は、どれもこだわりと技術の世界。給料やアルバイト料だってけっこう高額だしね。悪い先入観をぬぐいさって、いちど体験してみるのもいいかも？



⬆人手不足に泣いている企業からの掲載希望が殺到。創刊号には1800件もの求人情報が載っているのだ。

問題　いじめを全国的に考える

いじめ防止全国ネットワーク設立！

いじめに悩む子供や家族のためのネットワークが誕生しようとしているのだ。このネットワークの設立に動いているのは、東京の目黒区に住む福田正俊さん。この組織は東京と横浜を中心に活動しているんだけど、最終的な目標は全国各地のいじめ問題に取り組むグループを結ぶネットワークを作りあげることなのだ。現在は組織の土台作りとして、登校拒否児童による弁論大会や、会報の発行を計画している。

詳細については、☎03・3711・4429の福田さん宅に連絡してみよう。



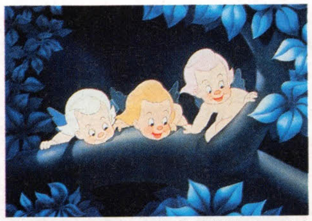
募集　学校で流行していることや話題になっていることを大募集。ファミコン通信編集部スクール係まで送ってね。あて先は180ページにあるよん。

Animation

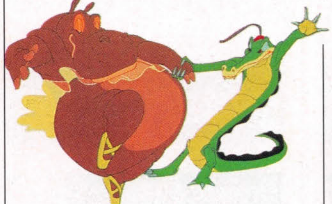
オーケストラが映像になって舞い踊る、ディズニーの最高傑作『ファンタジア』!!

『ファンタジア』が製作されたのは、今から51年も昔のこと。当時の人々になじみがうすかったクラシック音楽を、ディズニーの映像にのせることで親しみをおぼえてもらおうという意図で作られたのだ。描かれた原画は100万枚以上、使った音楽テープは、長さ13キロというスケールの大きさだった。

その後、昨年の50周年記念劇場公開のために大規模な修復が行なわれたんだけど、今回はそのフィルムに150万ドル以上をかけて最先端技術でビデオ化。しかも、ビデオで販売されるのは、これが最初で最後だから、ディズニーファンではなくても一見の価値あり。収録曲は全8曲。バッハやベートーベンの名曲を、とても身近に感じることができるようになるぞ。



⬆ベートーベンの『田園交響曲』にのせて、ギリシャ神話の中の神々が登場する。



⬆カバのバレリーナとワニの『時の踊り』。



➡ディズニー氏とミッキーと、ふたりの出会いが、世界を変えたのだ。



●DHV JAPAN/11月1日発売 5千600円 ●デラックス版として、ビデオプラスCD2枚、リトグラフなどが入った特別セット(2万円)も発売される。



⬅ミッキーが『魔法使いの弟子』になって大さわぎ。この曲がメインのメガドライブ用ソフトも出るぞ。

© The Walt Disney Company

[DATA CATCH]

手塚作品一挙51本公開!!

日本のマンガとアニメを語るとき、決してはずせない人物、手塚治虫。昭和38年に国産初のテレビアニメ『鉄腕アトム』を制作し、以後平成元年に亡くなるまで彼の関わったアニメは60点以上を数える。

その多くの作品のなかから51の作品を選んで一挙上映する『手塚治虫劇場』が東京と大阪で開催されることになったのだ。上映作品は10のプログラムに分かれ、毎日交代で、2～13本ずつ上映される。会場は東京がテアトル池袋で、11月2日から11月29日。大阪はテアトル梅田2で、11月23日から12月6日まで。入場料は一般1300円、学生1100円、小人900円だが、前売券は1000円均一になっている。また東京会場では、期間中の毎土曜に『スペシャル☆オールナイト』と称して、プログラム3つぶんを一度に上映したりするので、手塚ファンは要チェックだ。

遺作『セルフポートレート』や、手塚プロの新作『安達が原』も上映される予定。くわしくは、手塚治虫劇場実行委員会☎03・3561・8258のほうへお問い合わせを。



⬆自然を描いた『ジャングル大帝レオ』。

Items

ブ厚いサイフよさようなら! お札をスマートに取りだしたいならコレ

いろんなカードや紙幣でパンパンになったサイフは、お尻のポケットに入れておくとじゃまだし、なんかカッコ悪いよね? そんなサイフにおさらばしたい人にぴったりなのが、紙幣だけをまとめて持ち運ぶマネークリップなのだ。



●FASHION ADVICE

マネークリップを使った紙幣の留めかたは、上の写真のようにするのがアメリカでは一般的なのだ。買い物をするときに一枚ずつ抜き出して使うには、とても実用的な留めかただ。でも、この方法だとポケットのなかで紙幣がぐちゃぐちゃになりやすい。それがイヤだって人は、紙幣を三つ折りにして留めてみよう。ただし、かさばってしまうから、あまり多くの紙幣は持ち運べなくなるけどね。



⬆●右上:ジッポ・マネークリップ(黒)900円●左上:ジッポ・マネークリップ(シルバー)1000円●下:ジッポ・マネークリップ(ナイフ付き) こいつには折りたたみ式の小型ナイフとやすりが付いているのだ。ヤスリは爪を研いだりするのに便利。ナイフは封筒を開封したり、ひもを切ったりと、日常生活のなかでいろいろと役立つぞ。

●東急ハンズ池袋店 ☎03・3980・6111

CD

CHAGE & ASKA
TREE



フジテレビ系の人気ＴＶドラマ『101回目のプロポーズ』の主題歌として大ヒットした、『SAY YES』も収録。人間の心の中にそびえる意志や希望という木をイメージして製作された、１年２ヵ月ぶりのオリジナルアルバムだ。全国をまわる同タイトルのコンサートツアーも始まったばかり。ふたりの合作１曲を含む、全12曲を収録。

●ポニーキャニオン
発売中／3000円[込]

浜田麻里
TOMORROW



●MCAビクター
10月19日発売
3千円[込]

レコード会社を移籍して、ワールドワイドな活躍が期待される浜田麻里。ニューアルバムはロサンゼルスレコーディングになる13作目。聴きどころは、もちろんあの迫力ボイス。自慢の喉は健在だ。

たま
きゃべつ



●アクシック
10月21日発売
3千円[込]

いままでの２枚のアルバムはデビュー前のストックから作っていたが、ニューアルバムは半数が新曲。たま独特のスローな曲が多く、しみじみとした気分になれる。『きみしかいない』を含む全11曲。

中島みゆき
歌でしか言えない



●ポニーキャニオン
10月23日発売
3千円[込]

去年のコンサートツアーでは、声ではなく手話での言葉にこだわりをみせた中島みゆき。１年４ヵ月ぶりのリリースになる本作では、タイトルどおり、歌でしか言えない言葉にこだわりを見せる。

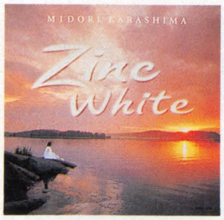
徳永英明
REVOLUTION



●アポロン
発売中
3千円[込]

より良い方向へ向かおう！　という意志をタイトルに秘めたニューアルバム。どの曲にも前向きなパワーが満ちあふれている。ヒット曲『LOVE IS ALL』、『Wednesday Moon』など全10曲。

辛島美登里
Zinc White



●ファンハウス
10月25日発売
3千円[込]

ファンが待ちこがれていたベストアルバム！　しかも、全曲リミックスにより、オリジナルとは違った味わいを出しているのがうれしい。大ヒット曲『サイレント・イブ』はもちろん収録。全13曲。

ゲームミュージック
ニンジャウォーリアーズ

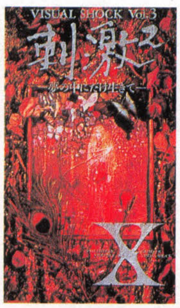


●ポニーキャニオン
10月21日発売
千500円[込]

あなたが選ぶ名曲ゲームミュージックというアンケートで人気が高かった、『ニンジャウォーリアーズ』がＣＤ化。日本芸能とハイテクの合体した、不思議なサウンドが、また君の耳元へ届けられる。

VideO

VISUAL SHOCK Vol・3 刺激／X



●ソニーレコード
58分／発売中／4千800円[込]

大復活したＸ、久々のビジュアル・ショックをリリース！　東京ドームでの復活ライブの映像を中心に、ロスでのセッションなど、最新のプライベートシーンもギッシリ。キスシーンで話題の『SILENT JEALOUSY』も、もちろん収録済みだ。

ダウンタウンの流



●ＨＲＳフナイ
70分／11月1日発売／4千900円[込]

ダウンタウンの完全オリジナルビデオ。いまじゃめったにみられない、松ちゃん浜ちゃんの貴重な漫才が３本も見られるうえ、犬が正義の味方に扮するというナンセンスコメディー・犬マンも楽しめるお笑いお徳用ビデオ。ジャケットも松ちゃんが担当。

BookS

山田太一
街で話した言葉



●ちくま文庫
440円[込]

『ふぞろいの林檎たち』など、数々の名脚本で知られる山田太一。彼が仕事や愛、女性といったテーマについての思いをまじめに語った発言集。また、シナリオ作法などの裏話も語っているぞ。

「笑っていいとも！」編
タモリ・ウッチャンナンナンチャンの世紀末クイズ



●フジテレビ出版
700円[込]

『笑っていいとも！』で登場した、いじわるクイズの数々をまとめたクイズ本だ。ついつい友だちに出題したくなるような楽しい問題ばかり。みんなでワイワイ解くとより一層楽しいこと、まちがいなし。

平林久和
ゲーム業界就職読本



●アスキー出版局
千200円[込]

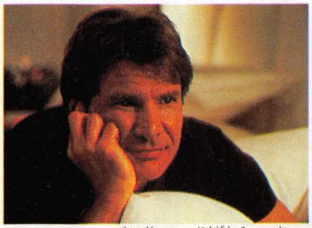
ゲームを仕事にしたいと考えている人たちに役立つ情報が、びっしり詰まったノウハウ本なのだ。中村光一、遠藤雅伸など、著名ゲームデザイナーたちの㊙訓練法、開発資料なども公開されているぞ。

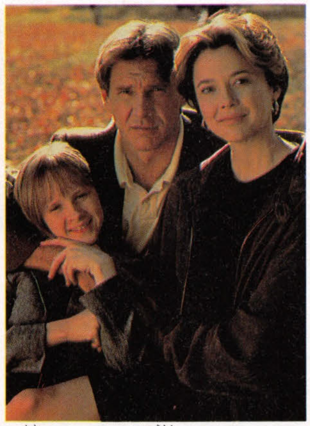
MoviE

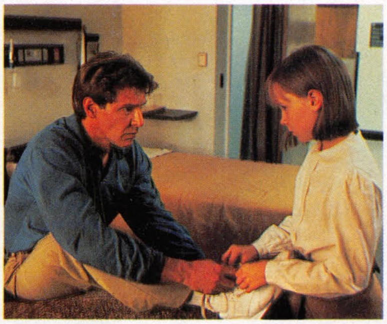
一発の銃弾がクールな弁護士の過去を奪った！ ハリソン・フォード主演の『心の旅』

〝○○は死ななきゃ治らない〟だとか、〝三つ児の魂百まで〟なんて世間でよく言われているように、人間の性格なんてよっぽどのことがなくっちゃ変わらない。ましてやそれが、人生も半ばを過ぎた中年ならなおさらのこと。さて、今回登場するのは、○○のなかに〝ヤなヤツ〟という言葉を入れたくなる仕事中毒の中年男が、よっぽどのこと＝記憶喪失になって、いいヤツに変身するお話なのだ。

その主人公が、ヘンリーさん。ポマードべったり風のオールバックヘアに、いつもふきげんそうな顔、勝つためには手段を選ばないヤリ手の弁護士で、とうぜん家庭はかえりみず、幼い娘にも親子とは思えない手厳しい言葉をあびせる、血も涙もないような男。そんな彼が、泥棒に頭を撃たれて昏睡状態に陥り、目覚めたときには記憶喪失、まるで子供のような無垢な人間に変身。かくしてヘンリーさんは、妻と娘の愛に支えられて第二の人生を歩むことになる。









もちろん映画は、人間味に欠けていた第一の人生より、お金や地位には無縁だけど愛に満ちた第二の人生のほうがステキと言っているわけ。このテーマがちとストレートすぎる気もしますが、ヘンリーを演じたハリソン・フォードが久々の好演で、ファンとしてはうれしくなってしまうのだ。

だいたい、フォードってそれほどうまい役者じゃない（それを痛感したのが、彼の前主演作『推定無罪』なんですけどね）。内面的な演技を要求されると、とたんにボロがでちゃうみたい。ところがこのヘンリーは、やなヤツ→いいヤツと変化に富んだ演技で迫れるから、オーバーアクト気味のフォードにはぴったり！　とくに、いったん子供のようになって言葉も行動もままならない状態になったときの彼は、ぼさぼさ頭とだらしないポロシャツ姿も手伝って、とってもキュート。うーん、惚れなおしちゃったぜ、と思うのはわたしだけではないハズだ。

監督は、『ワーキング・ガール』ですでにフォードと手を組んでいるマイク・ニコルズ。考えてみれば、『ワーキング・ガール』のときのフォードも、おちゃめでかわいかったよね。

渡辺麻紀

心の旅

10月中旬公開

筋肉少女帯 内田雄一郎のアマい生活

ツアーにメガドライブを持っていった。『大戦略』と『マスターオブモンスターズ』といっしょに。しかし、電源を一度も入れることはなかった。名古屋で『ボナンザブラザーズ』を買ったにもかかわらず。どちらかというと、ゲームセンターに行ったことのほうが多かったのだ。なかでも、『クイズ三国志』がなかなか良かった。計略をかけると、4択が3択になったり、残り時間が増える。このときに、いちいち兵士が弓をひくアニメーションが入りプレーヤーを楽しませてくれる。こういう計略の使いかたは、なんだかどこかのシミュレーションゲームのシステムをバカにしているようで愉快だった。



ゲームセンターといえば、『ハードドライビング』を思い出す。このゲームをやるためだけに、新宿にわざわざ赴いていた。このゲームに関していうと、オートマチックよりもマニュアルでやるのが好きだった。

もちろん、メガドライブ版も買って遊んだ。アーケード版よりも、あっさりした印象を受けたが、けっこう楽しめた。事故をおこしたときの音楽が、なんとも間が抜けていて良い。すぐに事故をおこしてしまうのだが、派手な事故をおこそうとすると、これが逆になかなか難しい。

立体交差を飛び降りてみたりもした。事故後、フロントガラスが割れてボヨ～ンと後ろに跳ね返る。そして、間の抜けた音楽とともにリプレーが流れる。スローモーションビデオを見ている感覚で、どんな事故をおこしたのかを見られるわけ。これがけっこう楽しい。

今回も無事に終わったが、週刊誌はものすごくキツイ～。



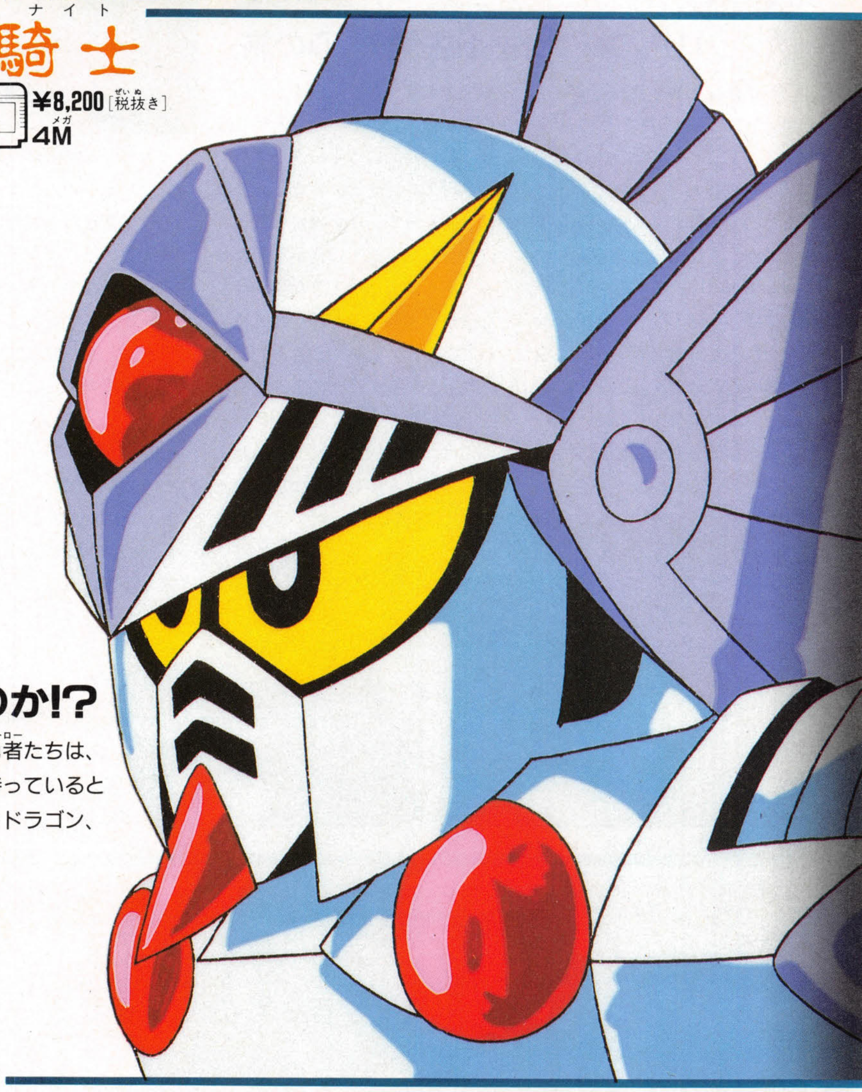
⬆ゲームセンターに行くことも多い、根っからのゲーム好きのアーティスト。

SDガンダム外伝

ナイトガンダム物語2

光の騎士

ロールプレイングゲーム
ICバッグアップ機能付き
ROMカセット
¥8,200［税抜き］
4M



こ、これが俺達の運命なのか!?

ひとつの冒険が幕を閉じ、ひとまわり成長した勇者たちは、新たなる冒険へと再び旅立った。そこには何が待っているというのか？バーサル騎士ガンダムとネオブラックドラゴン、ふたりの宿命は、どんな終焉を迎えるのか…？

第2弾 オリジナル特製VIDEOプレゼント

FC&SFC「ナイトガンダム物語」と

●応募方法…官製ハガキに「T」の文字を赤で明記し、アンケートの答えと住所・氏名・電話番号・生年月日・性別をハッキリ書いて下記まで送ってね。

●宛て先……〒111 東京都台東区駒形1-4-8
バンダイ第5ビル内スタジオスタット
「ナイトガンダム物語・ビデオプレゼントⓉ」係

●しめきり…平成3年10月31日(当日消印有効)

限定非売品

「バンダイのおもちゃは、おもちゃ券で買えます」
◀このマークのお店でお求め下さい！

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●表示価格は税抜きになっております。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

R.P.G.はバンダイの登録商標です。
Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ ⒸBANDAI 1991

ファミリーコンピュータ™



好評発売中！

ニューシステム続々採用！

●キャラクターは約1.5倍にスケールアップ！最終章では主役キャラが全員揃って感動のクライマックスへ！
●力・技・魔法の属性を持たせ、より戦略性を高めたバトルシーン！
●名物カードダスではNo.85～172を完全再現！カードダスバトルには新たにVSモードを追加！

SDガンダムシリーズの名場面を収録!!

〈アンケート〉
バンダイでは、もっともっと楽しいゲームをつくるため、みんなの意見を知りたいと思います。キミも協力してね！
①キミの1カ月のおこづかいは、いくら位ですか？
A.1,000円未満 B.1,001～2,000円 C.2,001～3,000円
D.3,001～4,000円 E.4,001～5,000円 F.5,001円以上
②今年になって買ったFC、SFC、GBの本数を教えてください。

合計500名様に当たるぞ！
★当選の発表は、景品の発送をもってかえさせていただきます。

ガンダムファン必見!!

バンダイファミコンクラブ 03-3847-5197 [受付時間 月～金曜日（除く祝日）10～16時] テレフォンサービス 03-3847-0061
電話番号はよく確めて、おまちがえのないようにしてください。

株式会社バンダイ
玩具第2事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

SUPER Famicom

SimEarth™

シムアース



シムアース

今冬発売予定！

あのシムシティーの続編、それがシムアース。

こんどは地球をまるごと育てていく、とてつもなく大きなスケールのシミュレーションだ。海の広さ、ジャングルや砂漠など土地の種類は自由自在。

人間だけでなく、恐竜や魚などいろいろな生き物も登場する。ただし、うまくバランスをとらないと地球は生きていけなくなってしまう。君がいま住んでいる地球よりもっとすばらしい地球をシムアースでつくってほしい。

©1990 1991 Maxis and Will Wright All rights reserved

スーパーファミコンは任天堂の商標です。


SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
こんどは、地球を
まるごとシミュレーション。
MAXIS
大気コントロールパネル
太陽光線
反射
温室効果
雲形成
雨
地表反射
熱移動
OK
NO
EXIT
ガイアくんです。よろしく！
IMAGINEER CO., LTD.
発売元　イマジニア株式会社
〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル13階
お問い合せ——03(3343)8911



TOSHIBA EMI
INVICTUS
THUNDER SPIRITS
©1990 Technosoft／1991 TOSHIBA EMI
東芝BAZOOKAを当てて、
○の中にあてはまる言葉を答えてください。
特賞(BSテレビ) 1名様
裏まで見える、ダブル画面。
BAZOOKA
29 29BS100Z
標準価格235,000円(税別)
A賞 3名様
踊るBSバズーカ
DADA
14BS3A(N) 14
標準価格100,000円(税別)
※この賞品は本体のみです。テレビ台は含まれません。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。



サンダースピリッツをプレイしよう。

伝説のシューティング・ゲームがスーパーファミコンで蘇る。
このゲームのタイトルは「サンダー○○○○○」です。

B賞 20名様
ポロクラブ・コレクションバッグ



C賞 100名様
特製オリジナル
テレフォンカード



応募要項
官製ハガキに、答え・住所・名前・年齢・職業または
学校名・電話番号を書き、〒107 東京都港区赤坂2-2-17
東芝EMI株式会社 マルチメディア事業部
「サンダースピリッツ・キャンペーン係」までお送りください。
締切:12月10日の当日消印まで有効
発表:2月上旬発売のご覧の雑誌にて(特・A・B賞のみです)
C賞は商品発送をもって替えさせていただきます。

©1990 Technosoft ©1991 TOSHIBA EMI

東芝EMI株式会社/マルチメディア事業部 TEL 03-3587-9005 〒107 東京都港区赤坂2-2-17

SUPER ALESTE POWER-UP CAMPAIGN

Wチャンスに挑戦せよ!!

超性能シューティング『スーパーアレスタ』の秘密がわかる!キミのスーパーファミコンが、さらにパワーアップされる!

『パワーアップ・キャンペーン』に、チャレンジせよ!!

毎週、毎週、抽選で100名に、連射コントローラ「アスキーパッド」をプレゼント!これさえあればキミのスーパーファミコンは、もう無敵だ!しかも、他では手に入らない、SFアート界の巨匠・加藤直之のイラストポスター、テレカ、ステッカーなど、アレスタ・オリジナル・グッズも毎週700名にプレゼント!上記の抽選にハズレても、Wチャンスがキミを待っているゾ!応募者全員からさらに抽選で『スーパーファミコン』や『スーパーアレスタ(来年3月発売)』を120名にプレゼントだ!

『スーパーアレスタ』の秘密とは?

右ページの広告をよく読んで欲しい。そう、『スーパーアレスタ』の最大の特長は、攻撃パターンの多彩さだ。「パワーアップ・アイテム」をうまく使えば、自機の攻撃能力は無限に高まってゆく。このキャンペーンでキミは、その魅力の一部を知ることになるのだ!!

とにかく、近くのショップへ急ごう!

まず、近くのゲームソフトを扱っているショップへ行こう。店頭に『スーパーアレスタ』の設計図の入った応募ハガキと「パワーアップ・アイテム」シールがあるはずだ。アイテムシールには、4つの種類がある。その4種類をすべて集め、応募ハガキの設計図に貼って応募して欲しい。なお、この広告についている「パワーアップ・アイテム」シールも、使うことができるゾ。さあ、まずは応募ハガキの置いてあるショップを探そう!! キャンペーンのスタートは11月1日だ!!

Wチャンスに挑戦せよ!

さらに抽選で……

任天堂「スーパーファミコン®」ゲーム機本体
……………応募者全員の中から抽選で **20名**

『スーパーアレスタ』ゲームソフト(来年3月発売)
……………応募者全員の中から抽選で **100名**



毎週100名
(新製品)

スーパーファミコン®専用コントローラー
ascii Pad
アスキーパッド
協力:アスキー



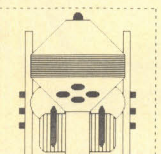
★加藤直之・画
オリジナル・イラスト
B2ポスター
毎週 200名



★オリジナル・テレホンカード
毎週200名



★オリジナル・ステッカー **毎週300名**



今回のパワーアップ・アイテムだ!
マルチショット

★応募用シールとして使う場合は、点線の部分で切り取ってお使いください。★郵送中にはがれないように、しっかりと貼ってお送りください。

★最終応募締め切り:平成3年12月10日(当日消印有効)★

●応募ハガキと「パワーアップ・アイテム」シールは、このキャンペーンに参加しているお店にしか設置されていません。●ハガキとシールの数量には、限りがあります。●毎週プレゼントの当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。●Wチャンスの当選者の発表は、平成4年3月発売の本誌『スーパーアレスタ』広告誌上で行ないます。●賞品の発送は当選順に行いますので、お時間がかかる場合がございます。●キャンペーン実施期間:平成3年11月1日～12月10日まで。


SUPER ALESTE ©1991 TOHO CO.,LTD./COMPILE
SUPER FAMICOM®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
SUPER
ALESTE
スーパーファミコン用ゲームカセット
スーパーアレスタ
スーパー・シューティング計画、発動！
●スーパーの本当の意味を、キミはまだ知らない。
スーパーアレスタは、スーパーファミコン専用設計。ゲーム機の潜在能力をすべて引き出すために、斬新な発想と先進のテクノロジーを注ぎ込んで開発されている。ゲームセンターの人気機種の移植などの、今までのシューティングゲームでは味わうことのできなかった興奮を呼ぶ、最も進化した次世代シューティングゲームだ。
●今までのシューティングに満足できなかった、キミに。
その最大の特長は、自機のアイテムバリエーションの多彩さ。ゲームのシチュエーションによって、実にさまざまな武器を選択することが可能だ。さらに、多段階バージョンアップ、自在なショットコントロールパターンをも搭載、その結果、組み合せによってスーパーアレスタは、無限ともいえるゲーム・バリエーションを持つに至った。
●できるだけ、大型のテレビで、楽しんで欲しい。
スーパーアレスタは、グラフィックスの完成度においても、今までの常識をくつがえす。戦闘フィールド、敵の攻撃、爆破シーンなどの緻密さとスケール感。スーパーゲームマシン、スーパーファミコンならではの能力をフルに使い、迫力あるシューティングワールドの興奮を最大限に増幅するスーパーグラフィックシステムだ。
1992年
3月発売予定
8M/予価：¥8,500
（税別）
発売元●東宝株映像事業部 〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1 ©1991 TOHO CO.,LTD.



MEGA-CD

LUNAR
THE SILVER STAR





MEGA-CDの大容量とアニメーション機能。

新世代RPGの誕生だっ!!

©GAME ARTS／STUDIO ALEX



MEGA DRIVE　MEGA CD　**メガ・CD専用**

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用の
ソフトウェアとして自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

専用!!

天下布武



ヒューマンファクター導入による人間ドラマ。
登場人物の性格を緻密に再現。







GAME ARTS
株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL 03(3984)1136

ガッツ、ロジーク。鈴木亜久里。



がんばれ！アグリ。ロジークは鈴木亜久里を応援します。

ロジークは1991年、F-1GP全戦で鈴木亜久里をスポンサードしています。


LOZC
G.AMUSEMENTS CO.,LTD.
'91 F-1 GRAND PRIX IN SUZUKA, JAPAN.
We can meet "AGURI SUZUKI."
We catch a super driving.
We get a fighting spirit.
LOZC support AGURI.
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
AGURI SUZUKI
F-1 SUPER DRIVING
鈴木亜久里のF-1スーパードライビング
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
株式会社ジー・アミューズメンツ
〒152 東京都目黒区鷹番3-6-8 TEL.03-5704-0023(代)

テレフォン
Q2 RPG
新・登・場



悪魔のホスピタル

ただちに脱出せよ❢

車の故障で、やっと灯りにたどりついた。助かった…だが、そこは悪魔の病院(ホスピタル)だった。

全部で3ステージ。キープもできる。1階から地下、地下から2階へ。(階段は呪われているので、地下や2階にすぐ行けない。)悪魔を倒すには銀の十字架が必要。悪魔の封印番号は444だ。さあトライ！

テレフォンカードプレゼント
病院から脱出できたら、日付、パスワード、氏名、住所、電話番号、年齢をハガキに書いて送付して下さい。毎月抽選の上500名様にオリジナルテレフォンカードをプレゼントします。〈送り先〉　東京都文京区本郷局止め。ムサシプランニング宛

※Q2RPGはプッシュ回線で！
(ダイヤル回線ではゲームが出来ません。)

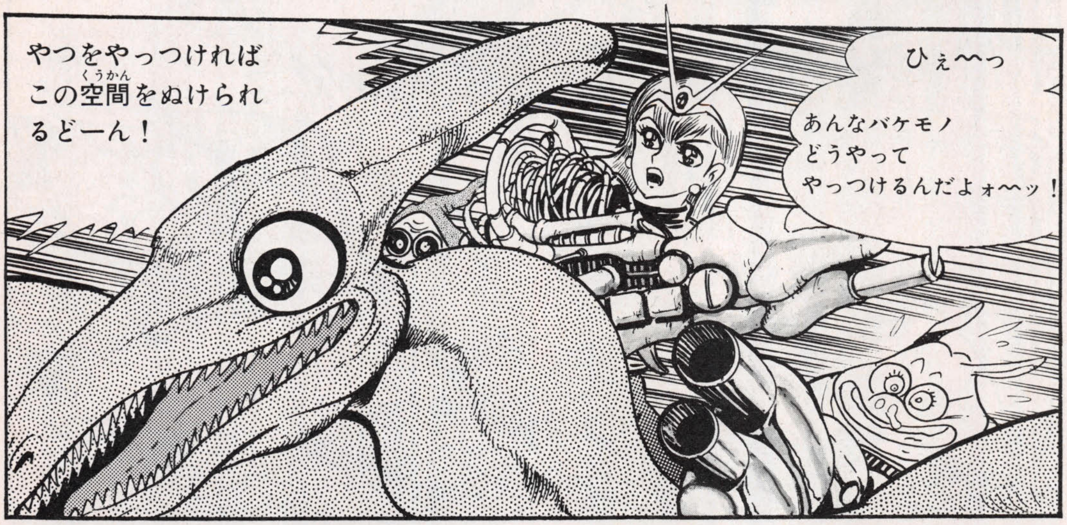
東京 ☎ 0990-341-634
大阪 ☎ 0990-335-634

◆お願い：未成年者は親の了解をもらってからゲームを開始して下さい。(情報料・14秒10円)

TOKYO & OSAKA　**MUSASHI PLANNING**
東京都文京区向丘2-36　☎03-3368-9582

■ゴモラの心臓に突入だー!!





チップコラム
ミイラのよもやま話



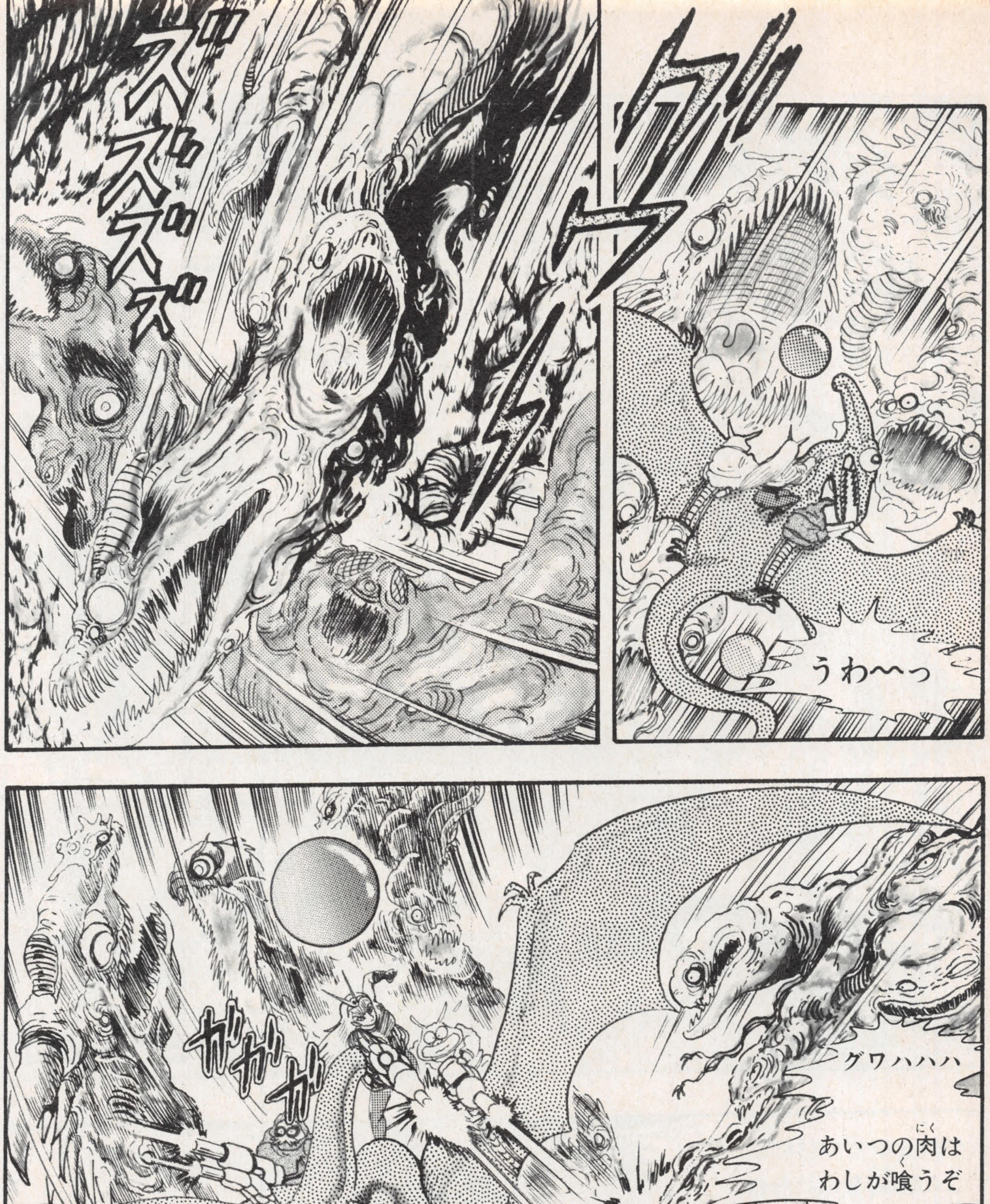
●ミイラ化すると人体は縮む? 水分や脂肪分がおちれば、ひとまわりやふたまわりは小さく見えることだろう。しかし、実際に縮むわけではない。だが南米のヒバロインディアンは、人間の頭部をこぶし大にまで縮めてしまう特殊な技術を持っていた。首狩り族だったこの部族が作る小さな干し首を〝ツァンツァ〟という。頭蓋骨からはがした頭皮を、植物の煮汁や焼け石によって縮め、目と口を縫って完成。重要な宗教儀式だったのだ。

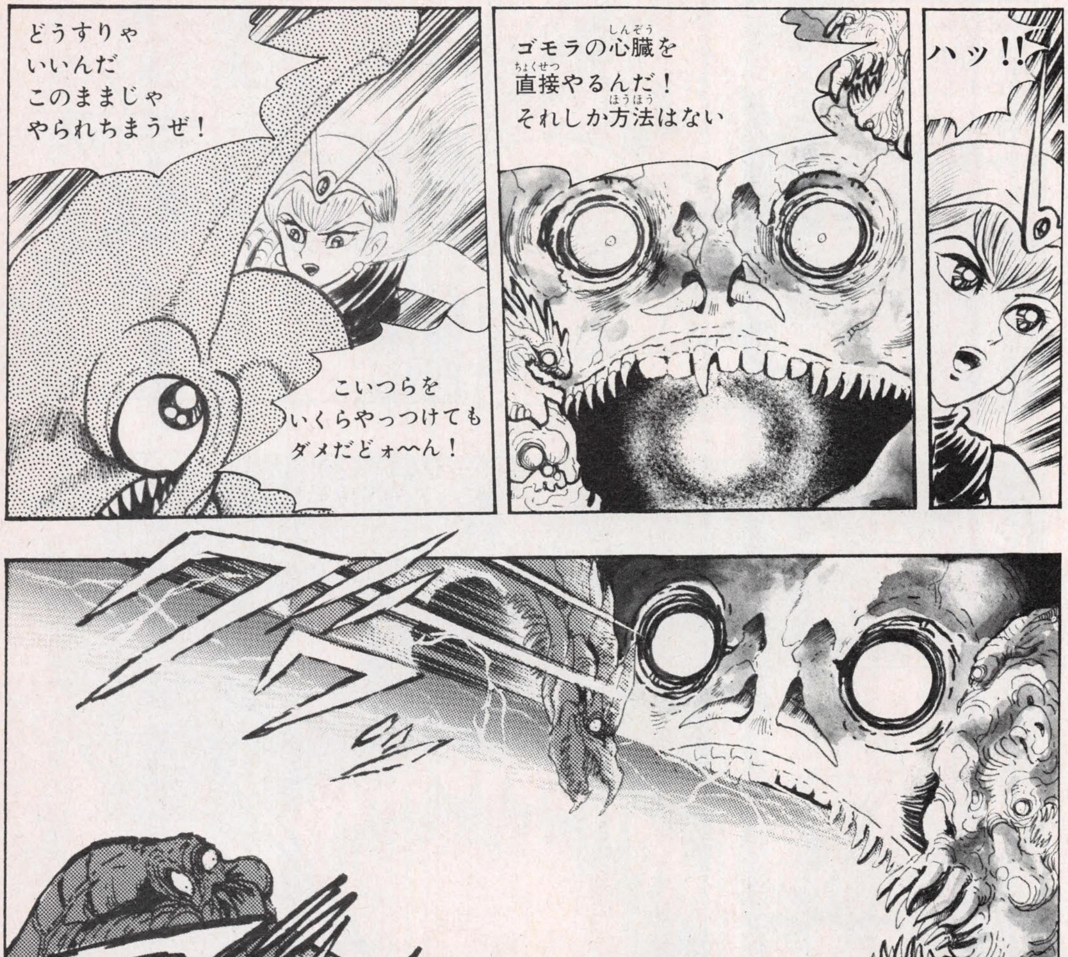
チップコラム

ミイラのよもやま話



●ミイラはなに色？　保存処理の仕上げとして香料による着色がされるときがある。多くのエジプトミイラの場合、それは赤色か黄色かサフラン色だった。天然ミイラの中にも全身を着色されたものがある。チリの銅鉱山内で発見された、約千200年前のミイラがそうだ。採掘中に坑道で生き埋めになったらしいその男の身体は、銅の化合物のうちのいくつかが酸化したために鈍い緑色に染まっていた。このミイラは〝銅男〟と呼ばれている。





チップコラム

ミイラのよもやま話



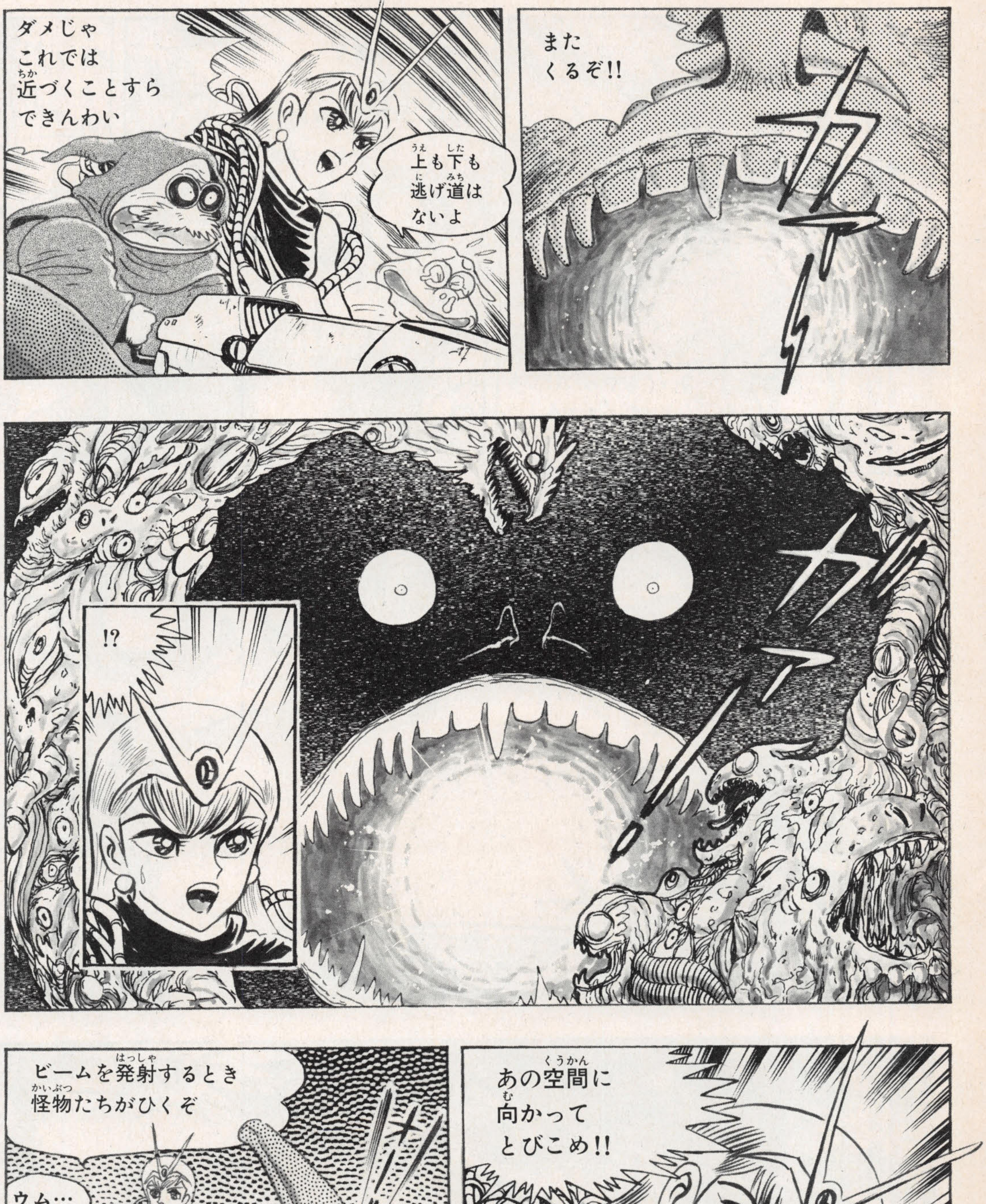
●動物のミイラはあるの？　主人が死んだために殺されて、ともに墓へ葬られた動物は数えきれないが、保存処理を受けたものとなると限られてくる。それらはふたつの理由でミイラ化されたらしい。ひとつは故人がかわいがっていたペットなどで、死後も一緒に連れて行かせてやりたい場合。もうひとつは信仰上の理由だ。特に古代エジプトではさまざまな動物神を信仰していて、ウシやネコ、ワニなどが神聖視され死体保存されていた。

チップコラム

ミイラのよもやま話



●薬用ミイラ⁉　中世ヨーロッパでは〝ムミー〟と呼ばれる万能薬が普及した。その原料はミイラの断片そのものか、死体の焼きかすの粘液状物質だったという。永遠の生命を得る目的で作られたミイラが薬になったというふれこみでこの商品は大ヒットし、エジプトの墓地からは交易ルートが開かれ、専用の商業船まで登場。なかには奴隷や死刑囚の死体をミイラに仕立てるインチキ商人もいた。17世紀に入り薬用効果のないことがわかった。





チップコラム

ミイラのよもやま話



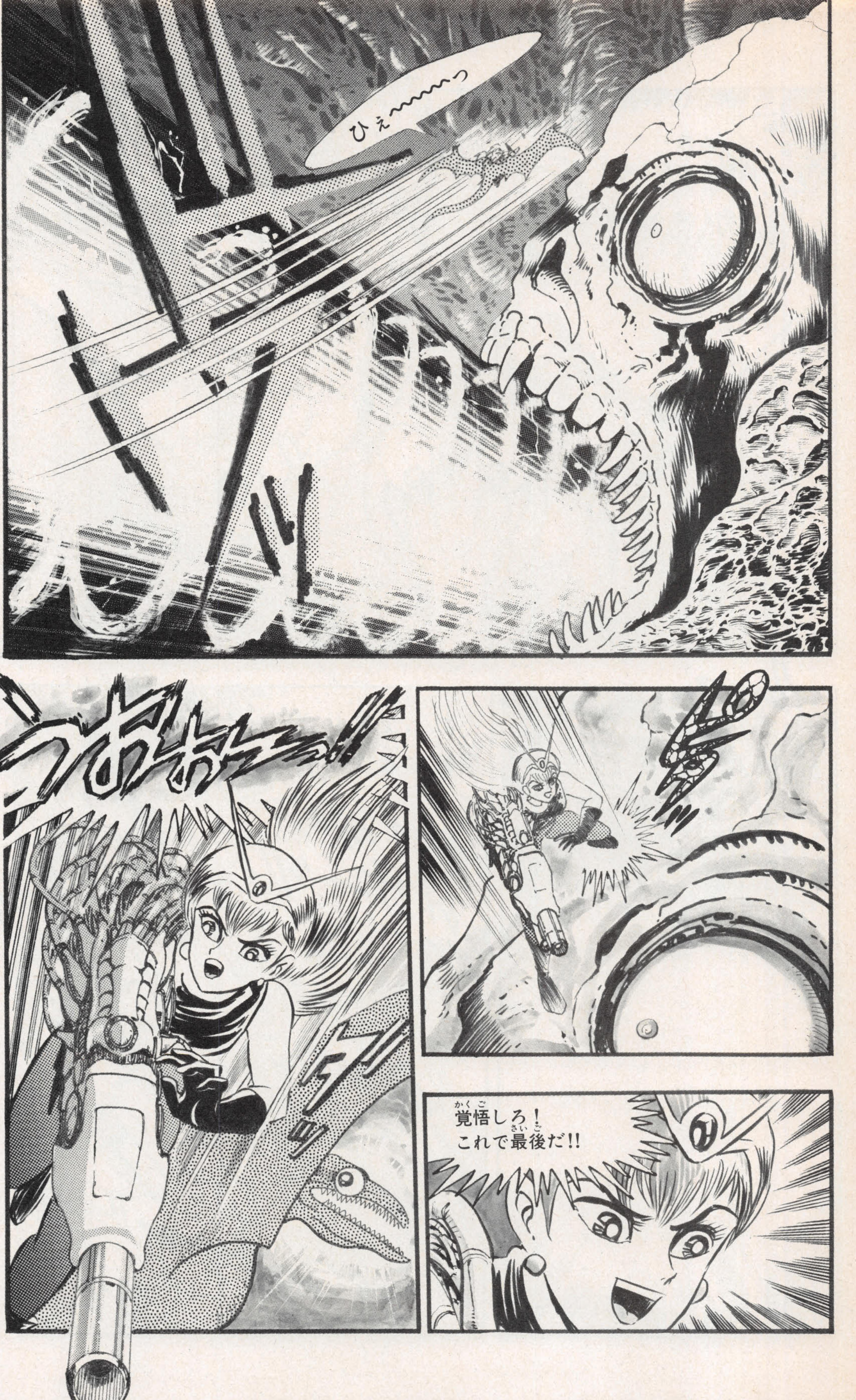
●商店でミイラ紙事件⁉ 19世紀末、アメリカである男がボロきれを安く仕入れ紙を作って儲けようと考えた。そこで男の集めたものとは盗まれたエジプトミイラだった。ミイラのまとっていた包帯を精製しようと試みたが、古くて、樹脂を吸った布のため茶色い紙にしかならなかった。そこで男はこれを包装紙として食料品店に売りつけたのだが、なんとこの包装紙がコレラ菌を大繁殖させてしまい、地域一帯をパニックにおとしいれた。

チップコラム

ミイラのよもやま話



●日本にミイラはあるの？　現存するものは約20体だが、記録では少なくとも30体が報告されている。古来、死をけがれとして恐れ再生思想を持たなかった日本人の死体保存目的は、他の国々のそれとは明らかに違っている。日本ミイラの多くは即身仏と呼ばれるもので、庶民救済の大願をかかげミイラになるために修行をして死んでいった僧たちなどだった。たいした保存処理もなく乾燥させただけというこれらのミイラは白骨死体に近い。





チップコラム

ミイラのよもやま話



●時代推定の方法は？　もっとも信頼性の高い方法は炭素14による測定。炭素14とは大気中の窒素原子が宇宙線の影響で変化したもの。すべての有機物は無意識のうちにこれを体内に取りこんでいる。炭素14は放射線を出しながら壊れていき、約5千700年かけて半分の量に、完全に崩壊するには5万年以上の月日がいるのだ。つまり対象物の断片を燃やして純粋な炭素を取り除いた後、ガイガー計数管で炭素14の出す放射線を測定するわけだ。

チップコラム
ミイラのよもやま話



●ミイラ調査でわかること？ 調査対象となり得ると判断されたミイラはさまざまな方法で検査されるが、その大きな目的のひとつに当時の人びとの健康状態の調査がある。薬品や顕微鏡を駆使することによって、病気などの起源や変化の手がかりが得られるのだ。また、墓の装飾・副葬品からは習慣や信仰についての資料が見つかる。そして各地のミイラどうしの関連を発見できたとき、文化の移りやつながりを知ることができるのだ。

■中ボス突破か!?

永井豪先生へのお便りは⬇編集部アニマード係



次号(10月25日発売)につづく!

ファミコン通信アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分にはファミコン通信編集部へのご意見、ご希望などを書いてください。裏の部分には、いままでに発売されているゲームのなかで、いちばん好きなゲーム、これから発売されるゲームのなかでいちばん欲しいゲームをそれぞれひとつずつ書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の　を、濃い鉛筆を使ってぬりつぶしてください。　からはみだしたり、薄かったりすると機械が読みとれない場合があります。また、はがきが折れ曲がったり、汚れていても、機械が読みとれなくなる原因になりますので注意してください。

マークシート以外の住所、氏名、年齢、性別などの部分は、ペンなどで記入してもかまいません。次号発売日までにアンケートはがきを送っていただいたなかから抽選で100名のかたに、記念品を差しあげます。

●マークシート記入例

良い例　　悪い例

ファミコン通信のアンケートに答えてください

1 今週のファミコン通信で、おもしろかった記事はどれですか？
下の中から選んでください。答えはいくつでもかまいません。

2 逆に、つまらなかった記事はどれですか？　下の中から選んでください。答えはいくつでもかまいません。

1	ファミ通エクスプレス	21	カゲキにファミコン
2	WEEKLY TOP30	22	お笑いゲームポーカー
3	緊急速報・ゼルダの伝説－神々のトライフォース－	23	アバタモ★エクボ
4	緊急速報・スーパーファイヤープロレスリング	24	あんたっちゃぶる
5	緊急速報・信長の野望 戦国風雲録	25	ガンダムだよ！全員集合
6	ゲーム帝国	26	FF新聞
7	アルゴ情報局	27	日本全国絶叫めぐり
8	クイズ脳天逆落とし	28	アーケードウインドーズ3.0
9	香山クリニック 尻に目薬 目に座薬	29	アーケードマニアック
10	新作ゲームクロスレビュー	30	NESIA II
11	ソフトウェアインプレッション	31	アイドルSTUDIO 羽田恵理香
12	ゲームバトルロイヤル	32	アイドルウイークリー
13	期待の新作ザ・セレクション	33	NEW'S CLUB
14	Coming Soon 最新ゲーム大紹介	34	加藤博一の代打一発！
15	よもやま歳時記	35	アニマード
16	LETTERS伝言板	36	F1 Inside Story
17	ファミ通町内会	37	しあわせのかたち
18	開運占いコーナー	38	禁断の秘技
19	ライガーのトラブルスープレックス	39	徹底攻略・悪魔城ドラキュラ
20	DQタイムス	40	新着ゲーム通信

郵便はがき

料金受取人払

赤坂局承認

2252

差出有効期間
平成5年6月
30日まで
郵便切手はいりません

107 24

（受取人）
東京都港区
南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
WEEKLY ファミコン通信 編集部　行
11月1日号

編集部へのおたより

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日生	男・女	歳
ご住所 □□□-□□	都道府県　　市区郡			
	☎（　　）　-			

WEEKLY ファミコン通信 11月1日号アンケート 鉛筆で記入してください。

1 おもしろかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40

2 つまらなかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40

3 いつも買っている雑誌

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18

4 持っているゲーム機

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13

5 買いたいゲーム機

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15

6 週刊化後の感想

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10

7 好きなコラム

1 2 3 4 5 6
7 8

8 学校・職業

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16

9 読者が選ぶTOP20

いちばん好きなファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ、ゲームギア、リンクスのゲームをひとつ書いてください。

ゲーム名
メーカー名
機種名

10 期待の新作TOP20

これから発売されるファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ、ゲームギア、リンクスのゲームで欲しいものをひとつ書いてください。

ゲーム名
メーカー名
機種名

11 家庭用ゲーム機に移植してほしいと思うパソコンゲームをふたつ書いてください。	12 あなたの好きなアイドル歌手(女の子)の名前をふたり書いてください。
ゲーム名	名前
ゲーム名	名前

3 いつも買っている雑誌は何ですか？
答えはいくつあってもかまいません。
①少年ジャンプ ②その他の漫画誌 ③ログイン ④㊙スーパーファミコン ⑤HIPPON SUPER! ⑥ファミリーコンピュータマガジン ⑦月刊PCエンジン ⑧㊙PCエンジン ⑨PCエンジンFAN ⑩GB LIFE ⑪ゲームボーイマガジン ⑫ゲームボーイ ⑬The スーパーファミコン ⑭BEEP!メガドライブ ⑮メガドライブFAN ⑯その他のゲーム誌 ⑰アイドル誌 ⑱その他

4 あなたが今持っている家庭用ゲーム機は何ですか？
答えはいくつあってもかまいません。
①ファミコン ②スーパーファミコン ③ゲームボーイ ④PCエンジン ⑤PCエンジンCD-ROM² ⑥PCエンジンGT ⑦メガドライブ ⑧ゲームギア ⑨リンクス ⑩ネオ・ジオ ⑪パソコン ⑫その他 ⑬持っていない

5 あなたがこれから買いたいと思っているゲーム機はありますか？
答えはいくつあってもかまいません。
①ファミコン ②スーパーファミコン ③スーパーファミコンCD-ROM ④ゲームボーイ ⑤PCエンジン ⑥PCエンジンCD-ROM² ⑦PCエンジン用スーパーCD-ROM² ⑧PCエンジンGT ⑨メガドライブ ⑩メガCD ⑪ゲームギア ⑫リンクス ⑬ネオ・ジオ ⑭パソコン ⑮とくにない

6 週刊化後のファミコン通信を読んだ感想を10段階評価で表わすと何点になりますか？ ひとつだけ選んでください。
①10点 ②9点 ③8点 ④7点 ⑤6点 ⑥5点 ⑦4点 ⑧3点 ⑨2点 ⑩1点

7 あなたの好きなコラム、その他は、次のうちどれですか？
答えはいくつあってもかまいません。
①ドラネコシアター ②香山クリニック ③よもやま歳時記 ④獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス ⑤内田雄一郎のアマい生活 ⑥加藤博一の代打一発！ ⑦F1 Inside Story ⑧カリフォルニアDOOON!!

8 現在のあなたにあてはまる(学校・職業)のは次のうちどれですか？
①小学4年以下 ②小学5年 ③小学6年 ④中学1年 ⑤中学2年 ⑥中学3年 ⑦高校1年 ⑧高校2年 ⑨高校3年 ⑩浪人 ⑪大学生 ⑫各種専門学校 ⑬社会人 ⑭主婦 ⑮無職 ⑯その他

どうもありがとうございました。

FORMULA1



Inside Story

文：すがやみつる

●亜久里フットワークへ

10月1日、フットワークは鈴木亜久里との契約を発表した。期間は'92年の1年間のみ。詳細は日本グランプリで発表の予定だが、エンジンは無限V10になる公算が強い。

●服部尚貴F1参戦

昨年の全日本F3チャンピオン服部尚貴が日本とオーストラリアでコローニに乗り、F1に出場することになった。現在所属しているF3000のムーンクラフト・チームから宮坂メカも助っ人としてコローニを手伝う。これなら服部も力強いことだろう。服部のツーリグカー・レースのスポンサーでもあるクレジットカードのJACCSがスポンサーになる予定とのこと。

●ベントリンガー、レイトンへ

シューマッハとともにメルセデスでSWCを戦うベントリンガーが、日本とオーストラリアでレイトンハウスのマシンに乗ることになった。これもメルセデスのF1戦略の一環と見られている。また、メルセデスのレイトンハウス・チーム買収の噂も流れている。カペリ、グージェルミンはすでにスペインで解雇されたとの噂も。

●日本は予備予選なし?

AGSとモデナ・チームの4台が資金不足で日本とオーストラリアには不参加の模様。この様子だと2年連続で日本グランプリは予備予選なしになりそうだ。

日本グランプリの見所はココ！

マンセルがスペイングランプリで優勝したため、チャンピオンの決着は今年も日本まで持ち越された。日本グランプリではマンセルが優勝し、セナが3位以下だった場合だけオーストラリアにチャンプ争いが持ち越される。

鈴鹿サーキットは見かけによらない高速サーキット。ストレートスピード重視のセットアップで攻めるチームが多いだろう。ただしスピードを重視するあまりにウイングを寝かせすぎると、130Rが難しくなる。ここでいかに全開でいけるかが勝負の分かれ目になるはずだ。チャンプ争いの鍵は、鈴鹿を得意にするベルガーになりそうだ。

チャンピオンや優勝争い以外に日本グランプリで見逃せないのは、これが最後の鈴鹿でのF1レースとなる中嶋悟の走りだ。チームメイトのモデナやベルガーまでもが日本グランプリでの中嶋の3位入賞を期待している。さらにレース後には、中嶋単独のお別れ走行が予定されているそうだ。

日本にF1ブームをもたらした最大の功労者、中嶋の最後の走りを見逃すな！

サーキットデータ

決勝開催日
10月20日

全長
5859メートル
周回数
53周
予選レコード
1'36"996
アイルトン・セナ
本選レコード
1'43"506
アラン・プロスト





加藤博一の代打一発!!

やはり西武が優勝したが、終盤までもつれたデットヒートはなかなか見応えがあった。あと一歩で及ばなかった近鉄にも、来年への期待も込めて、賛辞を贈りたい。

いっぽうセリーグは、まだ目が離せない状況だ。10月7日現在、4.5ゲーム差で中日を押さえている広島が、やや有利といったところか？ そこで今回は、もし広島が優勝して西武との日本シリーズになった場合の、勝敗をわける重要ポイントをチェックしてみたい。

もっとも大きな影を落としそうなのは、森、山本両監督の姿勢の違いだ。球界の盟主を狙う西武の監督として勝利を義務づけられている、森監督。宿敵巨人を倒してリーグ優勝することで、ひとつの責任をはたせる山本監督。立場の違いは大きい。森監督の気負いにつけこみ、萎縮せずにダメでもともとの展開へ山本監督が持ち込めれば、面白くなるのではないか。

確かに戦力比較でいけば、西武に分があるのは否めない。とくに打撃は圧倒的に有利だ。だが打撃には好不調の波がつきものだし、打てなければ野球にならないのも事実なのだ。投手力にはそれほど差はない。おそらく広島の川口や笹岡は開き直って攻撃的な投球をするだろう。問題は、西武の投手陣だ。気負いから、守りの投球をやらなければいいのだが……。

以上のように、ざっとチェックしただけでも王者西武にこんなに不安点がある。評論家は、ややもすれば4勝1敗で西武などと言うが、広島の出方次第では4勝3敗くらいの苦戦を強いられるのではないだろうか。山本監督が攻撃的かつ積極的な姿勢を示し、また、選手たちがそれを実践できた場合には、その逆のケースも、十分に考えられるのだ。日本シリーズにふさわしい激闘を、期待したい。



⬆あれよあれよというまに広島打撃陣の要に成長した、野村。日本シリーズでも活躍してくれるに違いない。期待大だ。

■いきなり始まる実話(おおむね)マンガ!





■うたがいが晴れて、ホントによかった

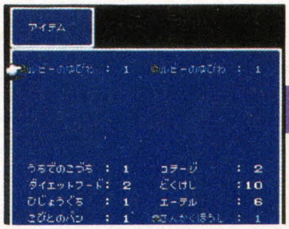
桜玉吉先生におたよりを。あて先は⬇編集部しあわせのかたち係

禁断の秘技！

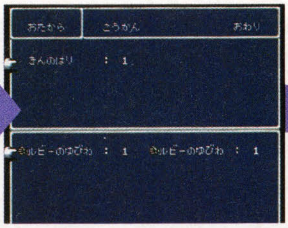
おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2000ガバス

SF ファイナルファンタジーⅣ スクウェア
装備アイテムが255個になる
東京都　河合次郎（会員番号902992）

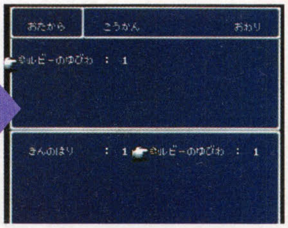
同じアイテムをふたつのグループに分けておき、敵と戦う。戦利品が出たら、片方のアイテムと交換。つぎに、ふたつのアイテムをひとつにまとめ、戦利品と空欄を交換したら、すべてもっていくを選択。装備ウインドーを開いて空欄を装備する。そして、アイテムウインドーを見ると255個になっているのだ。



☗増殖したいアイテムをふたつのグループに分けておく。ただし、ふたつ合わせて99個以内になるようにしておくこと。

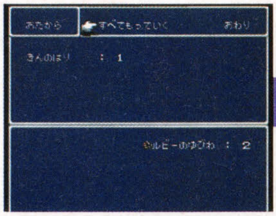


☗敵がおたからを出すまで戦闘を続ける。おたからが出たら、増殖したいアイテムの一方と交換するのだ。

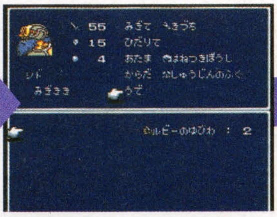


☗増殖したいアイテムふたつを交換してひとつにまとめる。意味がないようだけど、手順を間違えないようにね。

255個！



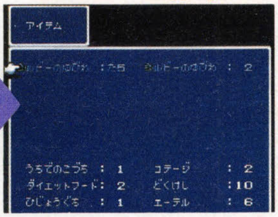
☗おたからと空欄を交換、おたからを上のウインドーに戻す。Bボタンを押して、"すべてもっていく"を選択する。これで、ややこしい下準備はオーケーだ。



☗つぎの戦闘をしないで、装備ウインドーを開く。そして、ウインドーのなかの空欄を装備するのだ。バカバカしいと思わないで、やってみなさいって。



☗空欄を装備したはずなのに、なぜかアイテムを装備しているぞ。もし、アイテムを装備してなかったら、もう一度最初からやり直してみよう。



☗アイテムウインドーを見ると、さっき装備したアイテムの表示が変。"あ"は10、"い"は11を示す。う、え、お……ときて、"た"は25を示す。つまり"た５"は、255だ！

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

PC パワーリーグ4 ハドソン
いきなり日本シリーズができる
千葉県　橋本 渉（会員番号902993）

ペナントモードのニューゲームを選択。てきとうにチームと試合数を決めたら、1回目のリセットをする。そして、またペナントモードのニューゲームを選択。こんどは操作したいチームを選び、試合数を決めずに2回目のリセットをする。タイトル画面になったら、またまたペナントモードのニューゲームを選択しよう。すると、ペナントレースをぶっ飛ばして日本シリーズをプレーすることができるのだ！　あとは、日本一の座を目指して、試合に勝ち進むだけだぞ。

てきとうに



☗モードはペナント。続いて、ニューゲームを選択するのだ。

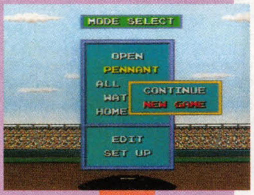
試合数決定



☗チームと試合数をてきとうに決めたら、リセットしよう。

1回目のリセット

きちんと



☗ペナントモードのニューゲームを選択。ここまでは、さっきと同じ。

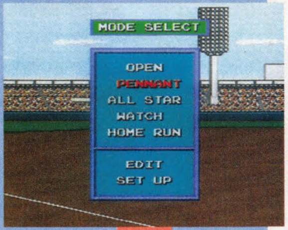
チーム選択



☗こんどは、プレーしたいチームを選んでから、リセットするのだ。

2回目のリセット

ペナントモードで ゲームを 始めると





いきなり日本シリーズ

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1100ガバス

SF スーパーテニスワールドサーキット　トンキンハウス
パワーアップコマンドだ
鳥取県　森 清（会員番号902994）

この画面で



コントローラーⅡの
Lボタンを5回、
Xボタンを1回、
Rボタンを7回、
Xボタンを1回、
の順に押す

曲が変われば成功





担当するプレーヤーを選ぶ画面で、コントローラーIIを使ってコマンドを入力。音楽が変われば成功だ。プレーヤーを決定して試合を始めてみよう。パッと見では何も変わらない。でも、いざ試合を始めてみると、自分が担当しているプレーヤーが強くなっていることに気がつくはずだ。ちなみにこのコマンドは、サーキットモードで全優勝したあと、トンキンと名乗る最強プレーヤーと対決。みごと彼を倒すと、教えてくれる仕組みになっている。腕に自信のある人は、弱いプレーヤーでサーキットモードの2周目に挑戦しよう。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

PC F1サーカス'91　ニチブツ
好きなチームと契約できる
大阪府　川条慎也（会員番号902995）

ネームエントリー



コントローラーの
✚ボタンの左、
ランボタン、Ⅱボタンを
押しながら、
Ⅰボタンを連打する

14チームから勧誘



ワールドチャンピオンシップモードを選び、名前を入力。カーソルを終了の位置に合わせて、コマンドを入力しよう。すると、全14チームから契約の誘いがくるのだ。入力のタイミングが悪いと、うまくいかないこともあるので、何度も挑戦しよう。

どこへでも行け!



➡マクラーレンなどの上位チームといきなり契約だ。



➡当然、フェラーリチームとも契約可能。



⬅ベネトンチーム。極彩色のマシンが、かっこいいぜ。



⬅ウイリアムズチーム。このへんと契約するのが通っぽい。

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 800ガバス

FC メタルスレイダーグローリー　HAL研究所
コマ送りでプレーできる
京都府　南部雅俊（会員番号902996）

やたらと描き込んであるグラフィックが好評の『メタルスレイダーグローリー』。このすごいグラフィックをジックリ楽しむ方法を紹介しよう。ゆっくり見たいシーンになったら、まずポーズ。そして、✚ボタンの各方向を押すと、グラフィックやせりふがコマ送りになるぞ。右、左、下、上の順に速くなるからね。

ビジュアルシーン



⬆要所要所にビジュアルシーンが挿入される。気がつかないようなところまで描き込んであるのだ。スゴイ!

ポーズして



⬆ポーズして、✚ボタンをいろいろな方向に入れてみよう。気がつかなかったグラフィックがあるかもしれないぞ。

コマ送りモード



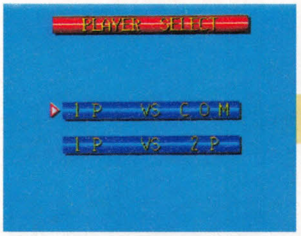
おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1250ガバス

PC ファイヤープロレスリング2nd BOUT ヒューマン

エリミネーションモードで先に5人選べる

埼玉県　児島孝史　(会員番号902997)

エリミネーションのこの画面で



⬆エリミネーションモードのプレーヤー選択画面でコマンドを入力する。

コントローラーのセレクトボタンを押しながら、✚ボタンの下1回、上5回、左2回、右1回の順に押す

プレーヤー1が先に5人選べる



⬆さあ、好きなレスラーを5人選ぼうぜ。コンピューターは後回しだ。

エリミネーションモードでコンピューターと対戦するときに役立つ秘技だ。1P VS COMか、1P VS 2Pを選ぶときにコマンドを入力しよう。すると、プレーヤー1が先に5人のレスラーを取ることができるのだ。いままでは、コンピューターに好きなレスラーを取られて、悔しい思いをすることも少なくなかった。これで、お気に入りのレスラーをすべて揃えたチームで試合ができるぞ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1050ガバス

PC ファイヤープロレスリング2nd BOUT ヒューマン

ウオッチモード発見!

新潟県　山科俊之　(会員番号902998)

1P VS 2P、または1P 2P VS 3P 4Pを選択し、レスラーを決定しよう。つぎに、セレクトボタンとⅡボタンと✚ボタンの右を押しながら、Ⅰボタンでスタートすればオーケーだ。画面上のレスラーは、すべてコンピューターが担当してくれる。プレーヤーは何もできず、ただ試合の行方を見守るだけなのだ。

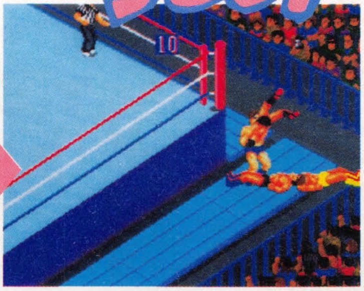
レスラー選択



⬆1P VS 2P、または1P 2P VS 3P 4Pで、出場するレスラーを選ぼう。レスラーが決定したら、コマンド入力だ。

コントローラーのセレクトボタン、Ⅱボタン、✚ボタンの右を押しながら、Ⅰボタンを押す

見る!



⬆あとは、コンピューターが勝手に試合を進めてくれるぞ。環境ソフトならぬ、環境プロレス(?)が楽しめるのだ。応援するといいかもしれない。

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 800ガバス

PC ファイヤープロレスリング2nd BOUT ヒューマン

エリミネーションモードで同じキャラを選べる

長崎県　出島英男　(会員番号902999)

エリミネーションのレスラー選択で



⬆オー、ノー!　取りたいレスラーを先に取られてしまったときはⅡボタンで選択だ。

コントローラーのⅡボタンを押しながらレスラーを選ぶ

あなたは私 私はあなた



⬆同じレスラーなら、条件も同じだ。ライバルと決着をつけるときがきたぞ。

以前紹介したように、エキサイティングモードで同じレスラーを選ぶには、セレクトボタンを押しながら選べばよかったんだよね。今回は、エリミネーションモードで同じレスラーを選ぶ方法を紹介しよう。エリミネーションモードを選択し、レスラーを選ぶときにⅡボタンを押しながら選べばオーケー。これで、対戦プレーヤーに取られたレスラーを取ってプレーすることも可能になったのだ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

SF 白熱プロ野球ガンバリーグ EPIC・ソニー

いつでもストップ&画面ズラし

愛知県　安藤 弘　(会員番号903000)

電源を入れたあと、リセットボタンを10回以上押してゲームを始めよう。あとは、セレクトボタンとスタートボタンを同時に押せば、いつでも画面を停止させることができるのだ。そして、画面を停止させたままの状態で✚ボタンをグリグリ動かせば、背景を好きな方向にズラすこともできるのだ。ゲームモード選択画面や、チーム選択画面でも可能だぞ。

血が出るまでリセットだ



⬆リセットボタンを連打するなんてことは、なかなかあるもんじゃないぞ。

㊙ コントローラーのセレクトボタンとスタートボタンを押す

㊙ コントローラーの✚ボタンを好きな方向に動かす

いつでもストップ



ぐちゃぐちゃ



おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1350ガバス

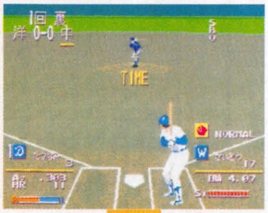
MD プロ野球スーパーリーグ'91 セガ

2秒で勝てる!

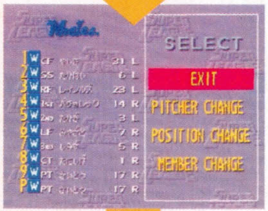
北海道　佐藤 明　(会員番号903001)

ほとんど試合をしないで確実に優勝できる方法が発見されたのだ。プレーヤーが守備のとき、タイムにしてメンバーチェンジの画面にする。そこでAボタンを押すと、試合放棄するかしないかを選択する画面になるので、いさぎよく試合放棄してしまおう。すると、1回の攻撃時に1点取っていることになり、簡単に試合に勝つことができるのだ。注意するポイントとしては、1回の守備時に試合放棄するということ。あとは、同じことを繰り返せば、あっという間に優勝できてしまうのだ。

1回の守備時



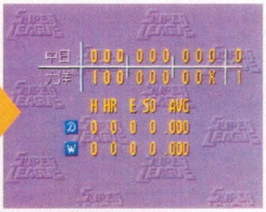
メンバーチェンジでAボタンを押す



試合放棄



なぜか勝ってる



おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

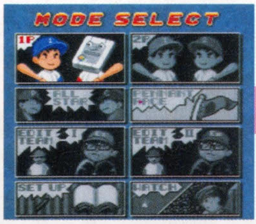
SF 白熱プロ野球ガンバリーグ EPIC・ソニー

コンピューターのオーダーを変える

沖縄県　照屋孝幸　(会員番号903002)

1Pモードでコンピューターチームを担当。打順や守備を好きなように変更し、試合が始まったらすぐにリセット。こんどは、ペナントレースを選んで試合を始めよう。すると、コンピューターチームの打順や守備が、さっき変更したままになっているのだ。

1P VS.COM



オーダー変更



すぐにリセット



ペナントレース



打順が違う!



おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 800ガバス

PC ファイヤープロレスリング2nd Bout ヒューマン

場外へ逃げろ！

大阪府　藤田貴利　（会員番号903003）

ロープ際でⅠボタンとⅡボタンを同時に押すと、対戦者がリング上にいても場外に出ることができる。ただし、ランバージャックのときはできないからね。

ピンチ



コントローラーの Ⅰボタンと Ⅱボタンを 同時に押す

にげろ



おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 800ガバス

MD プロ野球スーパーリーグ'91 セガ

へんなメッセージ

大分県　山口正明　（会員番号903004）

ペナントモードで優勝し、さらに日本シリーズでも優勝すると、エンディングが始まる。エンディング終了後も、そのままの画面でしばらく待とう。すると画面の右下に、〝しかし……〟と出るのだ。裏面はなさそうだし、開発者のジョークかな。

エンディング



ちょっと待つ

女神転生みたい



おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 700ガバス

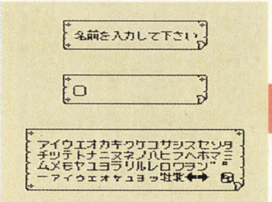
GB ウイナーズホース メサイヤ(NCS)

名前を入力しないと!?

大阪府　田中靖人　（会員番号903005）

持ち馬に名前をつけないでゲーム開始。レース結果を見ると、馬の名前が〝名前くらいつけろ〟になっているのだ。やっぱり自分の馬なんだから、名前くらいつけてあげなきゃね。

名前をつけないと



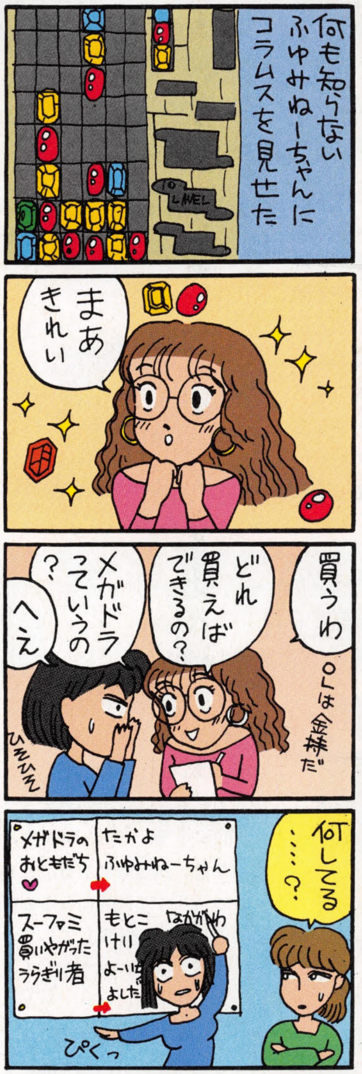
名前くらいつけろ



16ビットの女

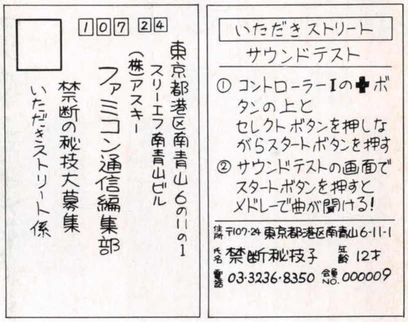
まつい なつき

"隔号連載"



禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのが一番の近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット（金ガバス）がもらえるぞ。さらに、ファミ通会員証もプレゼントだっ！



徹底攻略

悪魔城ドラキュラ



コナミのアクションゲームといえば、やはり『ドラキュラ』である。最新作『悪魔城ドラキュラ』も発売間近というコトで、バキッと攻略してみました。はい。

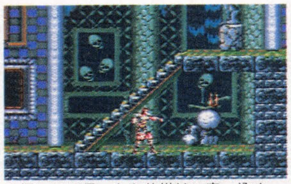
©KONAMI 1991

スーパーファミコン SF	アクション	カートリッジ
	コナミ　10月31日発売　8800円[込]	8メガ

多彩な仕掛けに泳がされるな

この『悪魔城ドラキュラ』は、スーパーファミコンのソフトとして発売される。そのため、スーパーファミコンの機能を活かした仕掛けが満載されているワケだ。まあ、仕掛けが豊富なのは結構な話だ。しかし、その仕掛けが生死に直接関わるものなのか、それともただの背景なのか……。ひと目見ただけでは、判別できない仕掛けがよりどりみどり状態である。何回も遊んで覚えるしかないってコトだ。最初からノーミスで進むコトより、同じ場所で同じミスをしないように心がけよう。

ちなみに、主人公のシモンの動きがシリーズ作と比較して多様化されている。これにより、攻撃の幅が広がった。しかし、基本は左右へのムチ振りである。ヘタな小細工で迷うなら、正攻法でいけ。



⬆怪しいと思ったら仕掛けに突っ込め。どうせコンティニューは無制限だもんね。

ステージ構成について

ステージは全部で11。さらに、ステージはいくつかのブロックで構成されている。最初は、ひとつのステージが長く感じるだろう。だが、悪魔城に潜入する後半は短め。ちょっと辛抱せよ。



⬅悪魔城の城門前で気合を入れるシモン。先は長い。急ぐのじゃ。





⬅⬆前半5ステージは、屋外での戦い。6ステージから悪魔城内部だぞ。

特殊攻撃用アイテムでサクサクいこう

シモンの攻撃方法は、ムチだけではない。さらに5種類の特殊攻撃ができる。しかし、無制限に使えるワケではない。使用時にハートを消費するのだ。ハートの在庫と相談しながら、使っていこう。

クロス

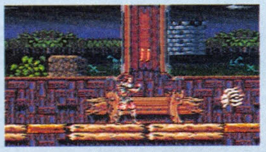




スピードはトロいが、威力だけはピカイチ。画面の端までいくと、跳ね返って戻ってくる。使うと、ハートを1個消費する。

懐中時計

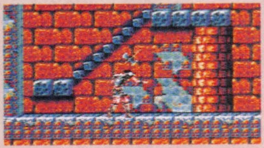




画面上の敵をすべて止めるコトができる。ただし、4秒間だけ。この間になんとかしよう。使うと、ハートを5個消費する。

斧





放物線を描いて飛ぶ。スピードは遅く、威力はソコソコ。落下地点を計算して使うコト。使うと、ハートを1個消費する。

短剣





威力は微弱。直線で敵に向かって飛ぶ。スピードは速い。敵や障害物に当たると消える。使うと、ハートを1個消費する。

聖水





床や壁に当たると、破裂して1秒間燃え上がる。威力はなかなかだが、使い勝手は悪い。使うと、ハートを1個消費する。

STAGE 1　城門

マップを見れば一目瞭然。悪質な仕掛けはほとんどない。最初のステージってコトで、シモンの多彩なムチ捌きを堪能できる構成になっている。存分に暴れまくれ。マップの赤い部分は、壊せるブロックのある場所だ。壊せばきっといいコトが起こる。やってみよう。

スケルトン対策は？



⬆うろつくスケルトンは、ただうろついてるだけ。パシッとひと振りして排除せよ。

⬇骨投げスケルトンは、骨の落下地点の内側に飛び込んで退治するのだ。





➡シモンが乗ると風化して崩れるブロック。決して立ち止まるな。



⬅ココは、前に進むだけ。城門の上に上がるコトは不可能だ。ちぇ。

骨柱はどうする？



⬆火の玉は、ムチで叩き落とす。本体はムチ振り3回で崩れ去るぞ。



⬅正面から戦うより、安全な場所で攻撃しよう。よいよい。

たかが階段されど階段



⬅階段を下りるとき、トロトロ歩くのはうざったい。下へジャンプすれば、真下に下りられるぞ。ただし足場がなければ奈落の底へ一直線だ。あーれー。

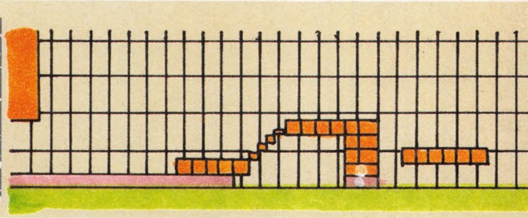


➡ただジャンプしただけでは、元の位置に戻るだけだ。しかし、✚ボタンを上に入れておくと……。



⬅階段昇降時に✚ボタンをぐりぐりすると、シモンが向きを変えずに逆へ進むぞ。利点はない。

BLOCK 1-1 (つづき)

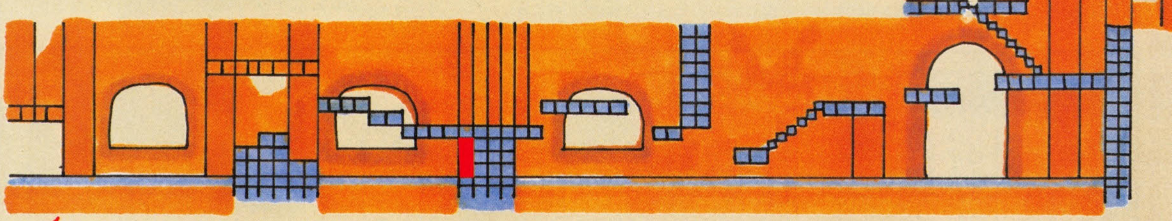


裏もある

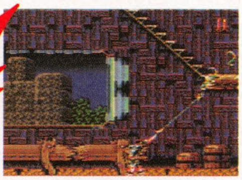


⬅鉄格子の世界は表だけではない。裏へ行け。

BLOCK 1-2

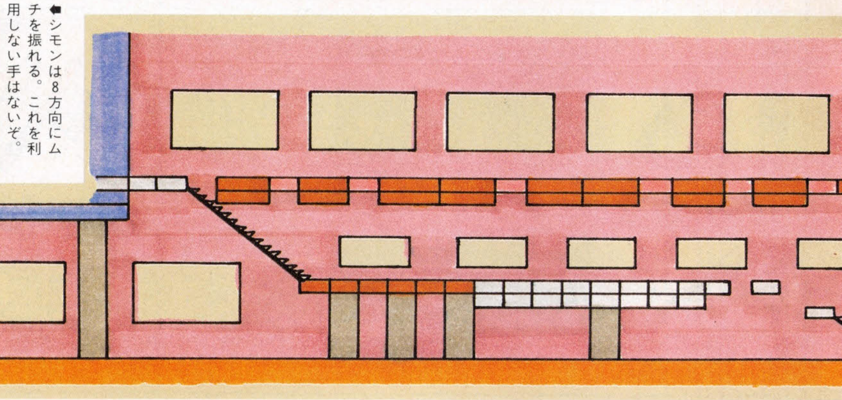


先制攻撃やるときゃやる



⬅シモンは8方向にムチを振れる。これを利用しない手はないぞ。

BLOCK 1-3



メデューサヘッドより回転床に注意!!



↑サインカーブを描いて飛ぶ。体当たりされ回転床の上に行くとショック大。

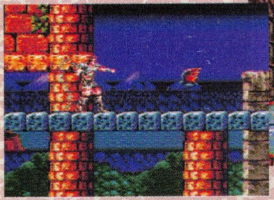




↑ジャンプするよりくぐり抜けるのだ。

←懐中時計を使って動きを止めると楽だ。

『ドラキュラ』はやっぱりコウモリだ

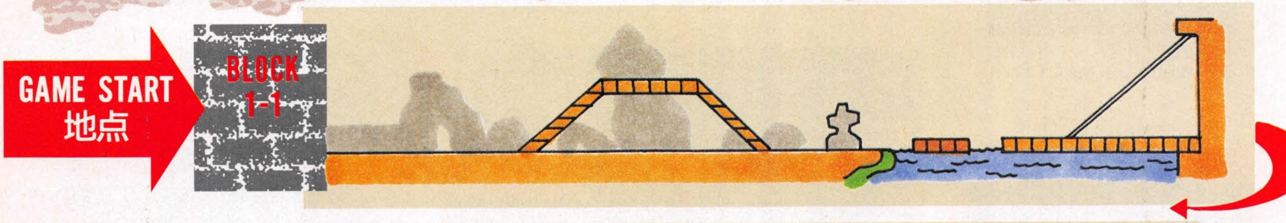


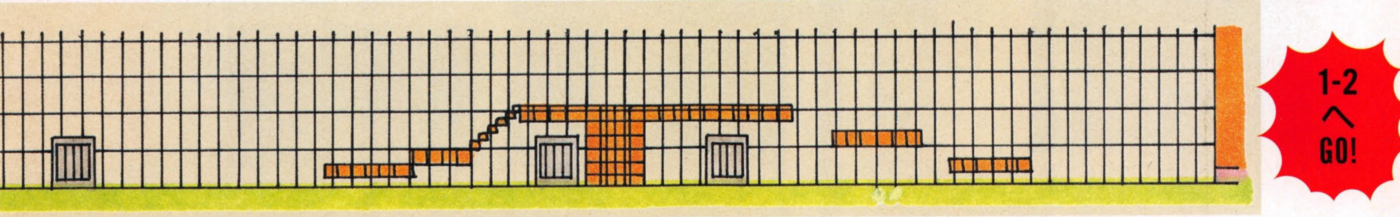
↑シモンの永遠のライバル、コウモリ。シリーズ作同様、動きがえげつない。立ち止まって迎撃するがよい。



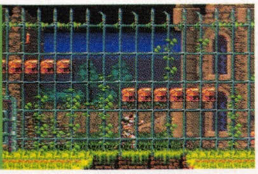
↑突然飛来してくる突攻してくるヤツに注意。

小さな体で大きなダメージ



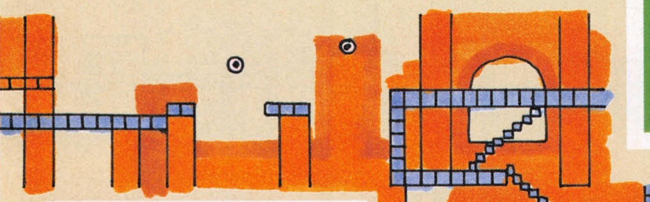


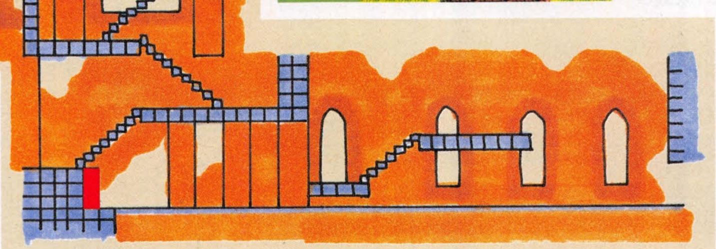
ツタは伸びるだけ



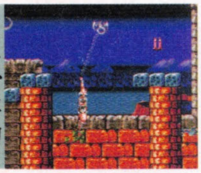
←鉄格子に巻きついて伸びていくツタ。どうやらただの演出らしい。





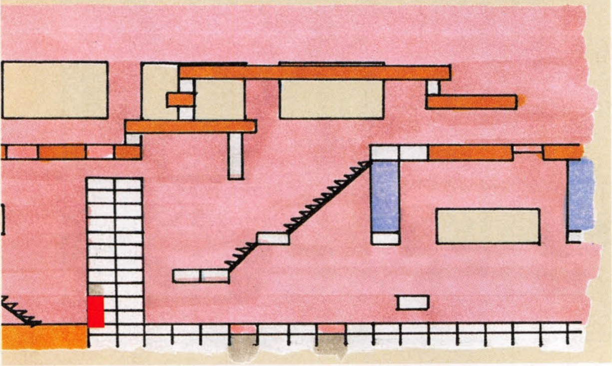


ムチで移動



←ムチを巻きつけて移動。長さは上下で調節。

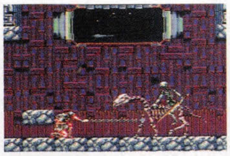




Boss スカルホース＆スカルトキング

足場の右側でしゃがみ、ムチを振りまくる。スカルホースの吐く火の玉は、無視してかまわない。スカルトキングは接近しなければ安全だ。ただし、最後っ屁には注意。





←スカルホースはムチを連打してれば勝手に崩れる。火の玉は無視。



↑←スカルトキングは、間合いをとってムチを振りまくれ！

STAGE 2 魔物の森

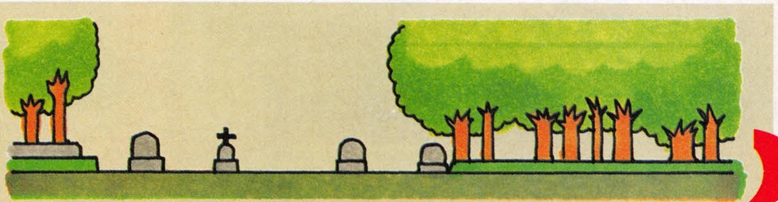
ステージ2には、中ボスしかいない。ステージの最後までたどり着ければクリアーとなる。だから中ボスのメデューサを倒しても体力は回復しない。先のコトを考えて進むのだ。中盤にある沼は、落ちてもすぐには死なないぞ。ジャンプボタンを連打して脱出しよう。

手首のみ

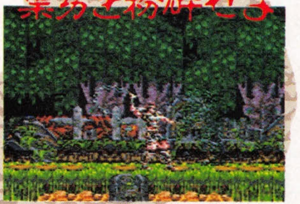


⬆突如現われる手は、シモンの足を掴んで離さない。攻撃はしてこない。

BLOCK 2-1



保護色野郎 葉男を粉砕せよ



⬆見にくい葉男。グラフィックがきれいなのもどうかと思うよな。2振りで昇天。

地面ゾンビは土に戻せ

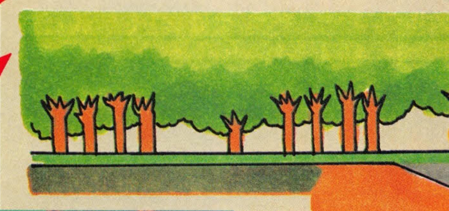
ジャンプせよ



⬅地面ゾンビを飛び越えるコトができる。ただし、倒すほうが65535倍ぐらい楽だ。まあ、個人の自由だけど。



➡放置しておけば、勝手に土に戻る。土から生まれて、土へ戻る。ああ、輪廻転生。ちょっと違うけどいいや。



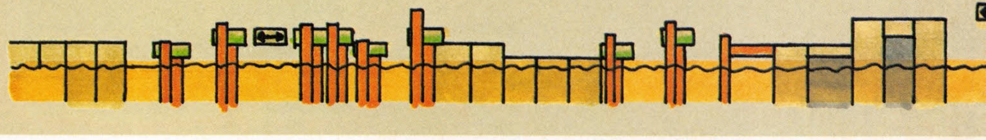
倒すのが楽っち

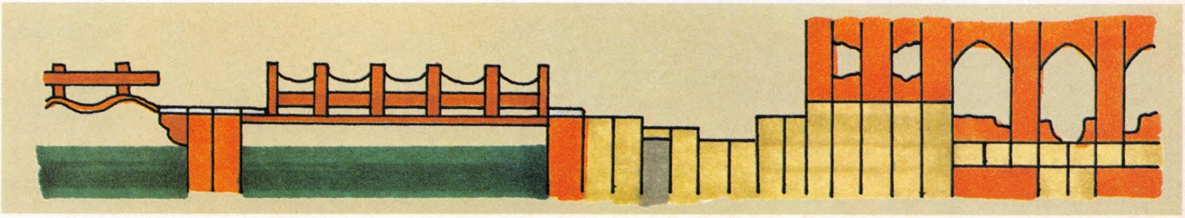


⬅やはり目前の敵は排除するのみ。やれ。

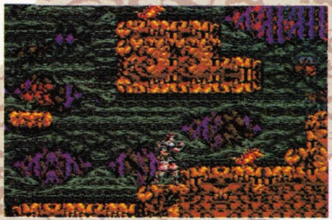
水没注意

BLOCK 2-2





ヘッジホッグじゃない 針トカゲである



⬆針トカゲは同じ高さにいなければ、ただの小動物だ。さっさと駆除しよう。同じ足場にいるときは、すぐにジャンプできるように心がけろ。

Boss〈中〉メデューサ

メデューサが出現するまえに、画面左隅へ行きしゃがむ。そこでムチをふりつつ、メデューサが出現したら、短剣やクロスを使う。その繰り返しで楽に倒せるぞ。



⬅アイテムを使うと、石化ビーム攻撃が激しくなる。座ってれば問題ナシ。



⬆貫通能力があるクロスを使えば、余裕も余裕。クロスが2往復する間にメデューサは崩れ去る。もちろん、ダメージを受けるコトはない。

カラスとカエルとコウモリのトリプルアタック！



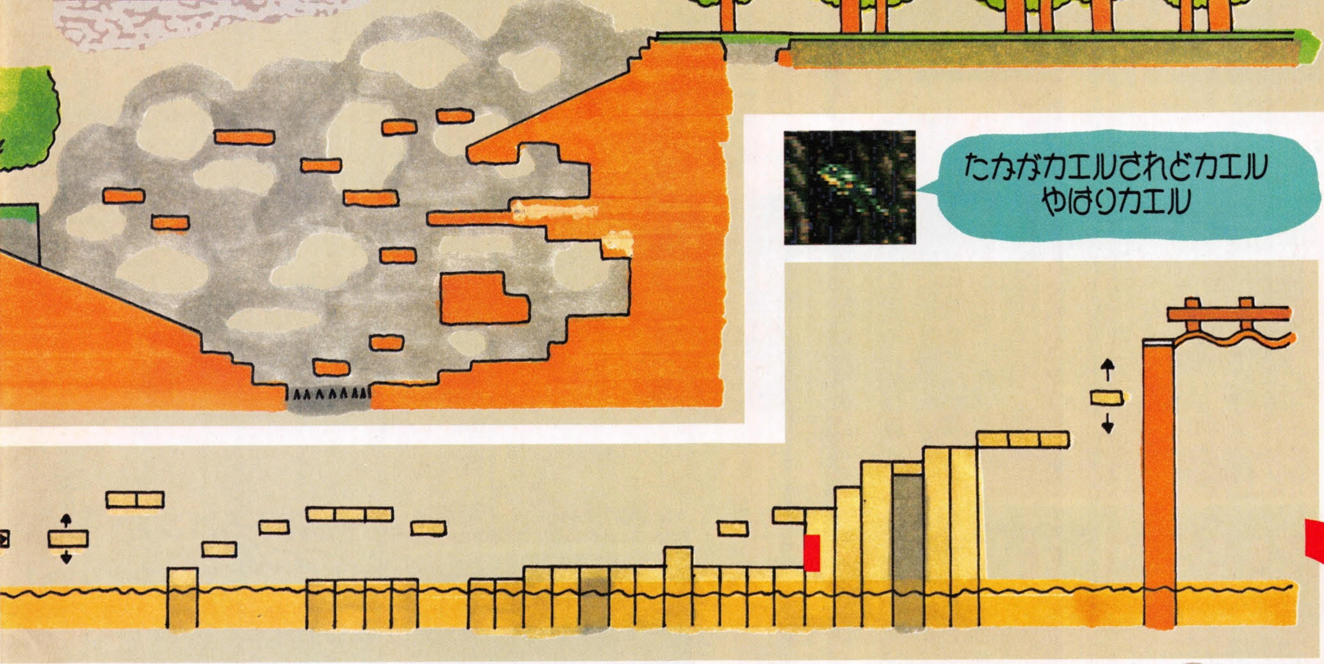
⬅背景は暗く、ゴチャついている。そんなときに限って小動物が襲ってくるのだ。振り切ろうとせず、１匹ずつ倒す。足場の広いところで応戦する。この２点がポインツ

臭いモノにはフタをしろ

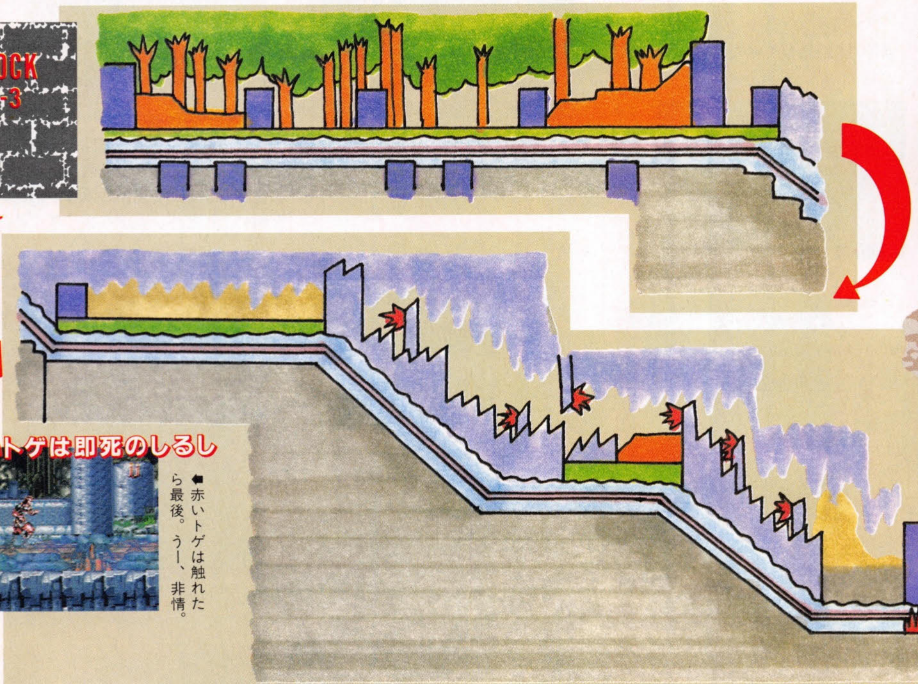


⬅見落としてしまうような雑草、ウネ。近づくと、見つけてくれとばかりに大きくなる。存在を確認してあげたら、片づけよう。

小さい人はたくましい



BLOCK 2-3



川の流れに身をまかせ



⬅川は約15秒間隔で流れを変える。

ずるずる



⬆もちろんシモンは流れに影響される。赤いトゲ付近では注意せよ。痛いもんな。

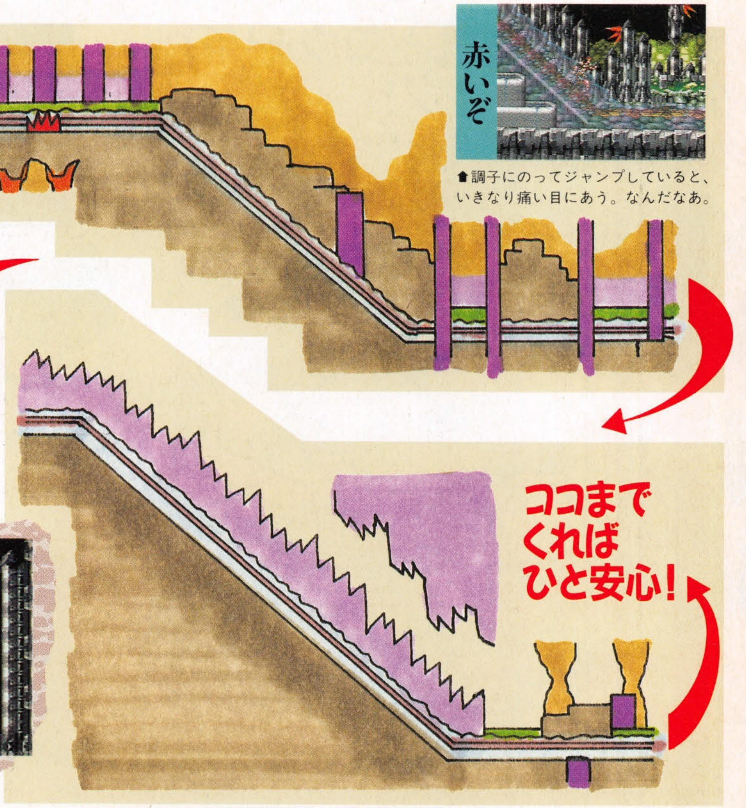
赤いトゲは即死のしるし

⬅赤いトゲは触れたら最後。うー、非情。

まだつづく

STAGE 2 (つづき)

BLOCK 2-3 (つづき)



調子にのってジャンプしていると、いきなり痛い目にあう。なんだなあ。

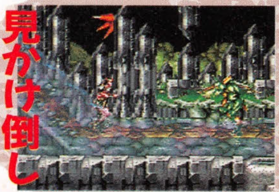
またもや手らしい



ゴーストハンドは、ハートを奪っていくぞ。自爆もする厄介な相手だ。



サインカーブを描きながら飛んでくる。叩き落とせ。



図体だけはデカイ。それがオギデランの正体だ。とっとと片付けろ。



前方に現われたら、ジャンプ一発ムチ一閃。ああ、気持ちよさげ。

STAGE 3 地下水脈

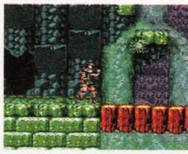
雄大な自然が作り出したステージ3。ココは、ムチで引っかけて渡る場所が多い。連射付きスティックを使っている人は、連射をオンにしておかないこと。後半の水没都市がこのステージの難関だ。水に落ちたらそこで終わりである。敵の体当たりや障害物の落下には、立ち止まって対処しよう。うむ。



鍾乳洞でしたたり落ちる水滴は、ただの演出である。



滝壺は足場がわかりづらい。凝視して渡れ。



足場を周回する玉は倒さず飛び越えろ。



岩男のキッガーは、ムチ振り5発でやっと消滅する。あまり接近するな。

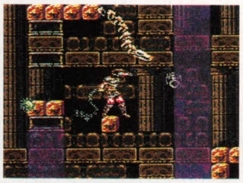


雑草が見えたら、事前にムチで刈れ。備えあれば憂いなし。

石柱の落下する数は決まっている。崩れないブロックに乗り、やりすごそう。



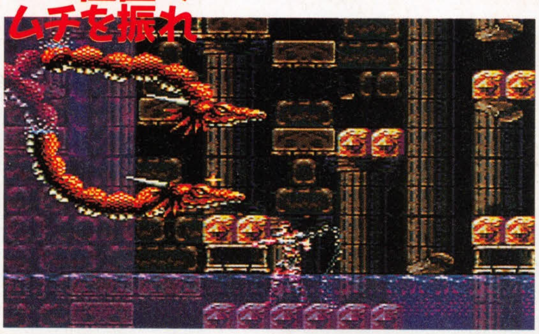
ホワイトドラゴンを倒しつつ渡る



こんな場面で体当たりをくらったら即死である。広い足場で相手をしよう。

Boss 双頭竜

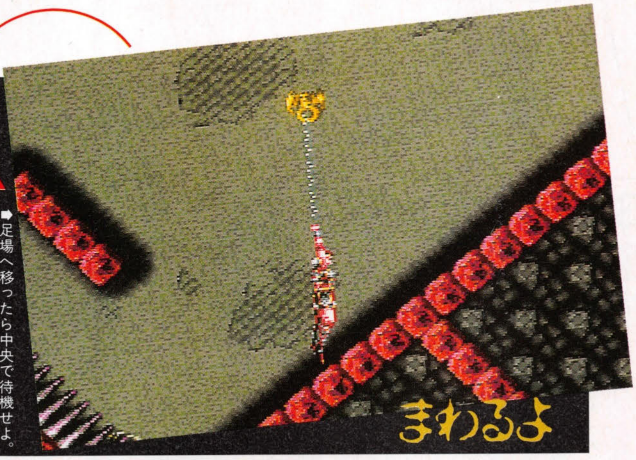
双頭竜は、1匹は3方向の炎を吐く。もう1匹は強烈な火炎放射だ。下の写真の位置にシモンを配置しよう。あとは、左斜め上と左へ、ムチを振りまくるのだ。



しゃがんで左へムチを振っていると、足場の下へ潜ってしまうぞ。気をつけるがよい。

STAGE 4 からくり館

視覚効果満載のからくり館。序盤は回転床の嵐である。回転床へ飛び乗らなければ進めないぞ。足場のしっかりしている場所で練習してコツを摑もう。中盤はお約束の回転機能使いまくり部屋だ。ムチでぶら下がって耐えるワケね。次にどうしたらよいかわからぬが、部屋が回転するまで耐えていれば大丈夫。辛抱するがよい。終盤はブロック移動地帯だ。ブロックにはさまれぬよう、落ち着いて進め。とにかく右へ進めば脱出できるぞ。



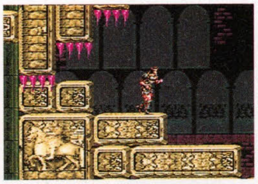
➡足場へ移ったら中央で待機せよ。メデューサヘッドが襲ってくるぞ。

イカス



⬅スペースコロニーのような通路。イカスよ。

ブロックがすべて



⬆右をめざす。運が悪いとはさまれるけど……。とにかく右だよ。

Boss〈中〉デスブレスヘッド

ひとつひとつの攻撃の合間に必ず止まる。そこを狙い撃つのだ。ただし、ダメージを与えると物体が落ちてくる。ムチで回避しよう。



⬅体力満タンなら向かっていけ。逃げるよりマシ。

Boss ビックストーン

左の足場に乗ってムチを連打。届かないときは、斧を投げろ。落下物にだけ気をつけていれば、まるで問題ナシ。

斧を投げる



➡ムチが届かなければ、斧を投げろ。狙いは慎重にね。

足場を確保



⬅まずは、左にある足場へ乗る。

やりーの

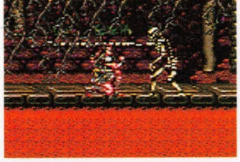


⬅これで勝ちっす。まあ、相手じゃないな。ふっ。

STAGE 5 悪魔城入り口

ここにはボスがいない。ただ出口めざして進むだけだ。ステージの長さも、いままでくぐり抜けてきたものの半分ぐらいしかない。残り時間にだけ気をつけていよう。

スケルトンムチはしゃがんで連打



⬅ムチスケルトンのムチはしゃがんでいれば大丈夫。接近して駆除しよう。

ハーピーを退治せよ



⬆ハーピーは化粧直ししたらしい。昔、苦手意識を持った人もいるんだろうな。

落とすまえに



⬆ハーピーは、グールラビットを落として飛び去る。落とすまえにまとめて倒してしまうのが、美しい攻略法だ。

急降下爆撃隊(没)



⬅時間に迫られているときこそ、コウモリに注意。



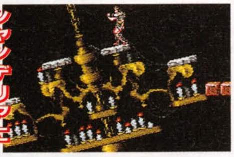
⬆肉になるロウソクがある地点で、必ずコウモリが急降下してくるぞ。

STAGE 6 悪魔城大広間

ステージ開始直後から、敵の多さにビビリまくるだろう。ヘタに突っ込むと、2秒でシモンは床につっぷしてしまうぞ。味わうようにひとつずつ倒していくコト。

とにかく半透明野郎が多い。見た目はきれいだが、攻撃は体当たりの一辺倒。まったくえげつない。動きを先読みする。出口が見えたらとっとと駆け込む。これが、ボスまでたどり着くための極意かな。

シャンデリアに



⬅『悪魔城伝説』の振子みたいなもんだ。

舞踏会など



➡半透明野郎に踊られるとピンチ100連発だ。

Boss ゴーストダンサー

あーあー

ゴーストダンサーは、シモンを追いかけるような動きをする。ひきつけて攻撃するのがベスト。画面のはじっこに追いつめられないように、円の動きで対処せよ。ただし、半透明のときはダメージを与えられる効率が悪くなるぞ。



⬆実体化したら狙い撃つ。剣の長さを計算して攻撃しよう。成せばなるよ。

Pick Up
Shopping Information

今週の調査協力店
ヨドバシカメラ

ディスカウントショップ最新価格データ

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	ちびまる子ちゃん-うきうきショッピング-	5800円	3941円
ファミコン	からくり剣豪伝ムサシロード からくり人疾走る	6800円	4621円
ファミコン	マリオ オープンゴルフ	6000円[込]	4200円[込]
ファミコン	クライシスフォース	6000円	4077円
ファミコン	ロイヤルブラッド	9800円	6660円
ファミコン	ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!!	8200円	5572円
ファミコン	くにおくんの時代劇だよ全員集合!	6500円	4417円
ファミコン	ファミリーサーキット'91	7800円	5300円
ファミコン	アルマジロ	6900円	4368円
ファミコン	キャッ党忍伝てやんでえ	6500円	1922円
スーパーファミコン	超魔界村	8500円	6601円
スーパーファミコン	スーパー三国志Ⅱ	14800円	11456円
スーパーファミコン	ファイナルファンタジーⅣ	8800円	7262円
スーパーファミコン	がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～	8800円[込]	6800円[込]
スーパーファミコン	スーパーウルトラベースボール	8800円	4834円
スーパーファミコン	Jerry Boy	8500円	6601円
スーパーファミコン	スーパーR・TYPE	8500円	6601円
スーパーファミコン	スーパーマリオワールド	8000円[込]	6350円[込]
スーパーファミコン	バトルドッジボール	9600円	7456円
スーパーファミコン	プロサッカー	8000円[込]	6200円[込]
PCエンジン	メソポタミヤ	6800円	4621円
PCエンジン	ニュートピアⅡ	7200円	4893円
PCエンジン	CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス5号	4800円	3262円
PCエンジン	森田将棋PC	7200円	4893円
PCエンジン	ワールドジョッキー	5800円	3941円
PCエンジン	ヒットジアイス	6800円	4621円
PCエンジン	ファイヤープロレスリング2ndBOUT	6900円	4689円
PCエンジン	ヴァリスⅣ	6780円	2815円
PCエンジン	BURAI 八玉の勇士伝説	7200円	4893円
PCエンジン	F1サーカス'91	6900円	4689円
メガドライブ	デビルクラッシュMD	6800円	4621円
メガドライブ	マスター オブ ウエポン	6800円	4621円
メガドライブ	戦場の狼Ⅱ	7000円	4757円
メガドライブ	プロ野球 スーパーリーグ'91	6800円	4621円
メガドライブ	ポピュラス	6000円	4077円
メガドライブ	アウトラン	7000円	4757円
メガドライブ	ベアナックル	5000円	3398円
メガドライブ	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	6000円	4077円
メガドライブ	エイリアンストーム	6000円	4077円
メガドライブ	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦～	8700円	5912円

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
ゲームボーイ	アレサⅡ	4800円[込]	3360円[込]
ゲームボーイ	テクモボウルGB	3800円[込]	2580円[込]
ゲームボーイ	少年アシベ ゆうえんちパニック	3800円[込]	2580円[込]
ゲームボーイ	ウィザードリィ・外伝Ⅰ	4635円[込]	3150円[込]
ゲームボーイ	ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド	3800円[込]	2580円[込]
ゲームボーイ	ネメシスⅡ	3800円[込]	2580円[込]
ゲームボーイ	聖剣伝説-ファイナルファンタジー外伝-	4800円[込]	3480円[込]
ゲームボーイ	ロックマンワールド	3500円[込]	2370円[込]
ゲームボーイ	スーパーマリオランド	2600円[込]	1760円[込]
ゲームボーイ	時空戦記ムー	4500円[込]	3050円[込]
ゲームギア	パット&パター	3500円	2378円
ゲームギア	対戦型大戦略G	4800円	3262円
ゲームギア	ラスタンサーガ	4500円	3058円
ゲームギア	アウトラン	3500円	2378円
ゲームギア	グリフォン	3800円	2504円
ゲームギア	ワギャンランド	4000円	2815円
ゲームギア	ファンタジーゾーンGEAR～オパオパJr.の冒険～	3900円	2650円
ゲームギア	ギアスタジアム	3500円	2378円
ゲームギア	タイトーチェイスH.Q.	3800円	2504円
ゲームギア	琉球	3800円	2504円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	21000円[込]
スーパーファミコン用ステレオAVケーブル	1545円[込]	1200円[込]
ゲームボーイ本体	12500円[込]	8700円[込]
ゲームボーイ用通信ケーブル	1500円[込]	1200円[込]
ファミコン本体	14800円	9029円
ツインファミコン本体	32000円	21359円
PCエンジン DUO	59800円	44660円
PCエンジン DUO用液晶モニター	79800円	61980円
PCエンジンCGⅡ本体	19800円	14757円
PCエンジン CD-ROMシステム	57300円	28155円
メガドライブ本体	21000円	11359円
PCエンジンGT本体	44800円	28932円
PCエンジンGT用テレビチューナー	14800円	10485円
ゲームギア本体	19800円	13009円
ゲームギア用テレビチューナー	12800円	10485円
ゲームセレクタ	9500円	7378円
JB KING	9800円[込]	7600円[込]
アベニューパッド3	2980円	2310円
PCエンジン用天の声Ⅱ	2600円	2019円

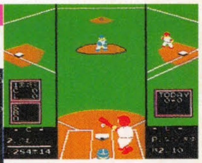
今週のお買い得情報

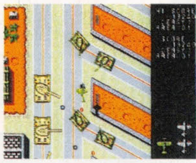


ヨドバシカメラ
新宿西口店　青井さん

今週も、お買い得なソフトをたくさん取りそろえております。おススメは、スポーツゲームの定番としておなじみの『ファミスタ'91』とハードなシューティングゲームとして人気の高い『大旋風』。それぞれ2893円、1747円です。

ファミスタ'91
ファミコン
ナムコ　2893円





大旋風
メガドライブ
セガ　1747円

そのほかの超お買い得ソフト

- ○パズニック(ファミコン)　2893円
- ○上海(ファミコン)　2893円
- ○超人狼戦記ウォーウルフ(ファミコン)　2893円
- ○ファイアーエムブレム(ファミコン)　2893円
- ○ファミリーテニス(ファミコン)　2650円
- ○スウィートホーム(ファミコン)　2893円
- ○ココロン(ファミコン)　1922円
- ○F-ZERO(スーパーファミコン)　3900円[込]
- ○アクトレイザー(スーパーファミコン)　2815円
- ○ヴェリテックス(メガドライブ)　2893円
- ○F-1スピリット(ゲームボーイ)　1922円
- ○ムサシロード(ゲームボーイ)　1165円
- ○メガリット(ゲームボーイ)　1922円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
	ファミコン
10月26日	○ドラゴンボールZⅡ激神フリーザ!!　8200円　<バンダイ>
10月中旬	○ファミリーテニス　3900円　<ナムコ>
10月中旬	○ファミリーマージャンⅡ 上海への道　4900円　<ナムコ>
10月中旬	○ファミキージョッキー　3900円　<ナムコ>
10月中旬	○ナムコクラシック　5900円　<ナムコ>
10月中旬	○ファミリーサーキット'91　7800円　<ナムコ>
10月中旬	○パックマン　4500円　<ナムコ>
10月中旬	○マッピー　4500円　<ナムコ>
10月中旬	○ディグダグ　4500円　<ナムコ>
10月中旬	○ギャラクシアン　4500円　<ナムコ>
10月中旬	○ギャラガ　4500円　<ナムコ>
11月22日	○まじかる★タルるートくん　5800円　<バンダイ>
12月20日	○少年アシベ ネパール大冒険の巻　6980円　<タカラ>
	スーパーファミコン
10月19日	○ウルトラマン　7800円　<バンダイ>
10月25日	○ファイナルファンタジーⅣ　8800円　<スクウェア>
11月22日	○ファイナルファンタジーⅣ　8800円　<スクウェア>
11月中旬	○バトルドッジボール　9600円　<バンプレスト>
	PCエンジン
10月	○パチ夫くん 幻の伝説　12800円　<ココナッツジャパン>
11月22日	○ゼロヨンチャンプ　6900円　<メディアリング>
	ゲームボーイ
11月16日	○まじかる★タルるートくん　3500円[込]　<バンダイ>
12月 6日	○ちびまる子ちゃん　3400円[込]　<タカラ>
12月 6日	○ちびまる子ちゃん2　3800円[込]　<タカラ>
12月20日	○少年アシベ 遊園地パニック　3800円[込]　<タカラ>

※最新再出荷情報は、全国の小売店に出荷される日にちです。調査協力店とは一切関係ありません。

★10月8日調べ

New SOFT 新着ゲーム通信



©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

MD メガドライブ 三國志Ⅱ

シミュレーション / バックアップカートリッジ

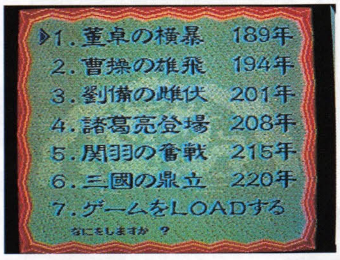
光栄　12月上旬発売　価格未定　8メガ

ついにメガドライブ版が登場

あの『三國志Ⅱ』が、スーパーファミコンにつづき、メガドライブにも移植されるぞ。

基本的なゲームシステムは、ファミコン版と同じ。毎月各武将ごとに内政、外交、計略などのコマンドを出して、領地を拡大していくことが目的だ。シナリオが6つ用意されているから、『三國志』の世界を長く楽しむことができるぞ。

ファミコン版との大きな違いはパワーアップされたグラフィック。マップ画面や武将の顔がきれいになったのはもちろん、コマンド表示などに漢字が多用されるようになったのだ。また、スーパーファミコン版同様、歴史上に存在しない新君主でスタートするときに、ひとりだけ配下の武将を設定できるようになった。ふたりで手を合わせて、まわりの大国に対抗できるというわけだ。武将の名前と各種パラメーターはコンピューターまかせだけど、年齢と性別はプレーヤーが設定可能。年齢と性別によって、武将の顔が違うなんていい細かい配慮もされているぞ。



⬆シナリオは、ファミコン版やスーパーファミコン版と同じく全部で6つ。セーブが1ヵ所しかできないのが、ちょっぴり残念ってカンジ。



⬅これが全体マップ。各領土の君主は、旗の表示で区別される。季節が変わるとグラフィックも変化するのだ。



➡もちろん、新君主でゲームを始めることもできる。配下の武将という仲間ができたのがうれしいね。



⬅一騎討ちの画面だ。どちらかというと、スーパーファミコン版よりもファミコン版に似てるね。



➡国どうしの戦いになれば、このヘックス画面に。地形を考えて作戦を練るのは、これ当然至極。



⬅毎月ひとりの武将に、ひとつの命令しか出せない。適材適所を念頭に置くのがポイントだ。

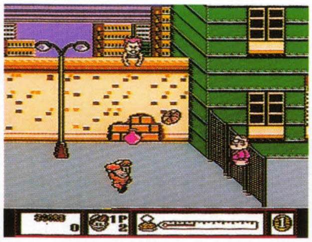
©1991 KOEI CO., LTD.　※画面は開発中のものです。

FC ファミコン ピザポップ(仮題)

アクション / カートリッジ

ジャレコ '92年1月4日発売予定 6300円(予価) 2メガ

『ピザポップ』は横スクロールのアクションゲーム。主人公はピザショップで働く少年キッド。片手に持ったピザが冷めちゃう前に、お客さまの家に届けるのが目的だ。敵から妨害を受けたらピザを空中に投げ、そのあいだに攻撃しよう。ステージは全部で5つあるぞ。



⬆ピザの宅配も楽じゃないのね。遅くなると客に叱られるし、敵だっているし。フン。

彼女のためにがんばるキッドちゃんなのです



⬆彼女へのプレゼントを買うお金を稼ぐために、ピザの宅配に精を出すキッド。



ピザいかがスか?

うまいっスよ





C 1992 JALECO LTD. ※画面は開発中のものです

FC ファミコン ビジネスウォーズ M&A

シミュレーション / カートリッジ

ヘクト '92年1月24日発売 9700円 2メガ

アメリカ航空機産業のM&A(企業の合併、買収のこと)をモデルにしたシミュレーションゲームが登場だ。全5章からなるストーリーはアドベンチャー仕立て。そのなかでM&Aのいろいろな手法が体験できるというわけ。専門用語の解説もしてくれるから勉強になるぞ。

勉強になるゲームが登場



⬆ビジネスマンにはぜひやってほしい。



⬆キミはこの戦いで生き残れるか!?



⬆主人公はこの人。つまりキミだな。



⬆ビジネス用語を覚えて得した気分。

C 1992 HECT JAPAN ※画面は開発中のものです

PC PCエンジン NHK大河ドラマ 太平記

シミュレーション / Huカード

NHKエンタープライズ '92年1月31日発売予定 6500円 4メガ

あの『太平記』だ

本格的〜!!

NHK大河ドラマで放映中の『太平記』が、歴史シミュレーションで発売されることになったのだ。

このゲームはふたつのシナリオで構成されている。シナリオ1はプレーヤーが足利尊氏を中心とする朝廷方武将となり、北条一族の鎌倉幕府を倒すことが目的。シナリオ2は北畠顕家を中心とした南朝方武将となって、足利一族を核とする北朝方武将を討つことが目的になっているぞ。

画面は全体マップと100種類の戦場マップに分かれている。武者編成や武将の移動などは全体マップで行ない、戦場マップで戦闘しよう。天候や地形などの違いによって、バリエーションに富んだ戦闘ができちゃうのだ。

いざ出陣!



⬆テレビドラマのストーリーにそったシナリオ。もしかしたら、宮沢りえちゃんらしき人物も登場するかもっ。はあはあ、どうしよう。

⬇これが全体マップ。ヘックスで移動するのだ。つぎはどんな攻撃でいこうかな。フフフ。歴史の勉強もできるのよ。フフフ。

ヘックスなの



絵もキレイ



➡ビジュアルシーンも豊富。背景などのグラフィックもすんごいキレイ。力入ってるね。



➡これが戦場マップ。あら、なんだかグラフィックが浮世絵な感じでカッコイイわ。

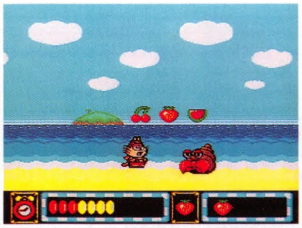
C 1991 NHK E.P. C 1991 NHK SW C 1991 KSS ※画面は開発中のものです

PC PCエンジン NHKおかあさんといっしょ にこにこぷん

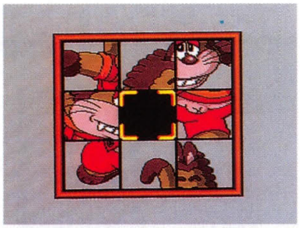
アクション Huカード

NHKエンタープライズ　12月13日発売　6500円　4メガ

『にこにこぷん』は、かわいいキャラクターが勢ぞろいのアクションゲーム。制限時間内に指定されたアイテムを3つ集めることができればステージクリアーだ。各ステージにふたつずつある扉のなかに入ると、動く絵本や、絵あわせパズルで遊べるオマケつきなのだ。



⬆決められた種類のくだものを集めよう。



⬆絵あわせパズル。けっこうハマるぞ。

『にこぷん』で遊ぼうよっ！



⬅ある扉に入ると、動く絵本のお出ましだ。ほのぼの〜な気分ね。

にこにこぷん!!



⬅好きなキャラクターを選んでスタート。6つのステージを大暴れ。

C 1991 NHK E.P.　C 1991 NHK SW　C 1991 KSS　※画面は開発中のものです

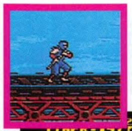
PC PCエンジン 忍者龍剣伝

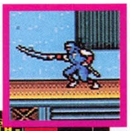
アクション Huカード

ハドソン　'92年1月24日発売　6500円　4メガ

人気アクションゲーム『忍者龍剣伝』が、ぐーんとパワーアップしてPCエンジンに移植されたのだ。大きく6章に分けられたステージで死闘を繰り広げるのは、おなじみの主人公、リュウ・ハヤブサ。手裏剣などのアイテムや忍術をうまく利用して、父の仇を討つのだ。

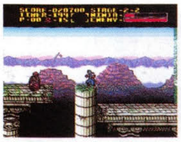
あのゲームが PCエンジンで











⬆⬅美しい背景。もうこーなったら小躍りしかないでしょう。

➡おなじみのデモシーンも健在。やっぱコレなくちゃダメだよね。



移植されました

C 1992 HUDSON SOFT　C 1988 TECMO　※画面は開発中のものです

PC PCエンジン ロードス島戦記

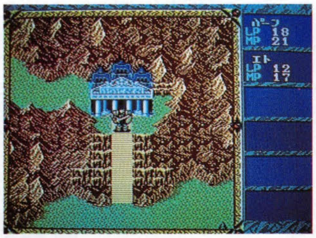
RPG CD-ROM

ハドソン　発売日未定　価格未定

ファンタジー小説『ロードス島戦記』が、RPGとなって登場するぞ。このゲームの戦闘は真上から見た画面になっていて、パーティーひとりひとりに指示を与えていく。パーティーは最大6人で、すべて小説に登場するキャラなのだ。ファンにとっては大感激だね。



⬅キャラクターはすべて小説の登場人物といっしょ。



⬆町や城から一歩外に出ると、こんな感じのマップになる。下は町のなかのマップね。



➡戦闘シーン。敵との距離が離れてると攻撃が弱い。





ファンタジー小説がゲームになって登場

C HUDSON SOFT　C グループSNE　C 角川書店　C 角川メディア・オフィス　C 丸紅　C 東京放送　※画面は開発中のものです

PC PCエンジン ふしぎの海のナディア

アドベンチャー スーパーCD-ROM

ハドソン　発売日未定　価格未定

爆発的な人気を呼んだ『ふしぎの海のナディア』が、コマンド選択方式のアドベンチャーゲームになったのだ。ストーリーはまったくのオリジナル。声優もすべてテレビと同じ人を使っているというところがスゴイのだ。アニメに負けず劣らずの『ナディア』を楽しもう。



➡ナディアファンは大喜びだ。



➡コマンドで行動を選ぶのだ。

ファンのみなさま、お待たせ〜





⬅まるでアニメを見ているような感覚。ビュリホね。

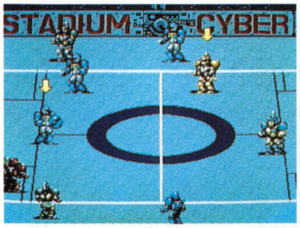
C 1989 NHK・総合ビジョン・TOHO　※画面は開発中のものです

PC サイバードッジ

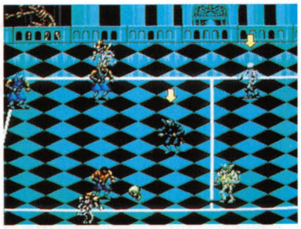
PCエンジン　スポーツ　Huカード

トンキンハウス　12月発売予定　価格未定　4メガ

小学生に人気のドッジボールがＰＣエンジンのゲームになったぞ。登場する全７チームの選手には人間だけでなく、エイリアンやロボットもいる。選手がダメージを受けると防具が飛び散ったり、血を吹き出したりするのだっ。必殺のスーパーシュートは大迫力だぞ。



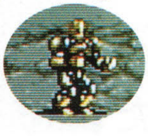
⬆オーソドックスなグラウンドでの試合。ボールをぶつけられんように敏捷に動け。

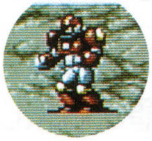


⬆こちらは左の画面とはうって変わって、妙に芸術的な空間。ボールが見づらいぞ。

ドッジボールは命がけだぞ

➡やっと外に出られた。攻撃するぞー！







⬅ふふふ、俺さまのボールを受けてみよ。

©TONKIN HOUSE　※画面は開発中のものです。

MD 双截龍Ⅱ

メガドライブ　アクション　カートリッジ

パルソフト　12月発売予定　8800円　4メガ

アーケード版『ダブルドラゴン』の内容を少し変更し、移植したアクションゲームがコレ。さらわれた彼女を助けだすために悪いやつらを倒すのが目的だ。ふたり同時プレーでは、協力して敵を倒していくことも、プレーヤーどうしで戦うことも可能なのだ。

ピシピシと戦え!!

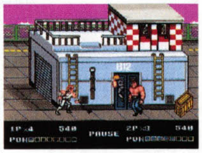


⬆ふたり協力プレー。しかし、こんな大男にダメージを与えることができるのか？



⬅敵の執拗な攻撃を、ジャンプでよけるのだ。この身軽な動きを見よ！





➡こっちも武器を使って相手を倒そう。この際手段は選んでいられないのだ。

©TECHNOS JAPAN CORP.1990　©1991 PAL SOFT　※画面は開発中のものです。

MD 信長の野望 武将風雲録

メガドライブ　シミュレーション　カートリッジ

光栄　12月20日発売　価格未定　8メガ

名武将たちの苦労を知れ

ファン待望の『信長の野望 武将風雲録』がメガドライブに登場だ。

プレーヤーは、尾張の織田信長や甲斐の武田信玄といった48国からなる国々の大名のひとりとなる。日本統一をめざすことがゲームの目的だ。登場する人間は武将だけではない。千利休といった茶人や、狩野永徳などの画師もいるぞ。

日本統一を成就するには、全国各地の457人の武将のなかから、政治力や戦闘力の数値が高い優秀な武将を多く登用し、内政と軍事を充実させることがポイントだ。

戦闘力だけでは統一はおぼつかない。国力の発展に直接影響する文化や、鉄砲や鉄甲船を製造する技術といった内政を発展させておくことも重要なのだ。



⬆現在の国政がひと目でわかる。上の扇子が、なんとなくおめでたい雰囲気をかもし出しているぞ。

⬇え？　なにこれ。なんて言ってるアンタは、もう一度古文の勉強をしなおす必要があるぞ。





⬆コマンドのなかから行動を選択、決定する。とりあえず上杉軍を移動させて、ようすを見よう。

⬇思えませぬって言われたって、それをなんとかするのが名武将の役目ってもんだ。さあ頑張れ！







©1991 KOEI CO.,LTD　※画面は開発中のものです。

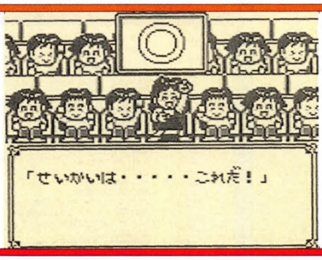
GB ゲームボーイ アメリカ横断ウルトラクイズ2

クイズ　カートリッジ

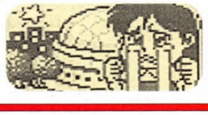
トミー　12月20日発売　3980円［込］　2メガ

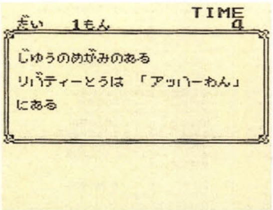
人気のクイズゲーム第2弾だ。15のステージを、クイズを解きながら進んでいこう。ドームでの○×クイズから始まって、空港でのジャンケン、飛行機内での3択など内容は盛りだくさん。1200問の問題がキミを待ち受けるぞ。通信ケーブルで友だちと対戦できるよ。

➡ドームで出題される問題に正解すると、こんな喜びの表情が。

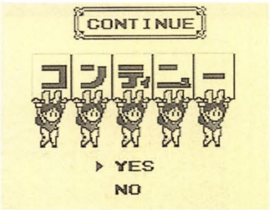


クイズ好きの全国の皆さんお待たせっ！





⬅さて問題です。○か×か!?



⬅間違えるとバニーが登場。

ⒸNTV Ⓒトミー　※画面は開発中のものです。

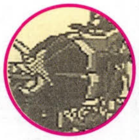
GB ゲームボーイ 絶対無敵ライジンオー

アクション　カートリッジ

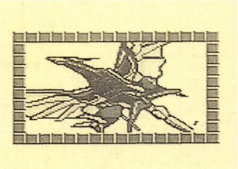
トミー　12月20日発売　3300円（予価）［込］　512キロ

テレビアニメのゲーム化だ。7体のロボットをうまく使い分けて、地球征服を企む邪悪帝国を倒そう。ステージは8つ。1ステージにつき1体、合計8体の敵ロボットと戦うのだ。敵を攻撃して、弱ったところですかさず合体し、必殺技を繰り出そう。

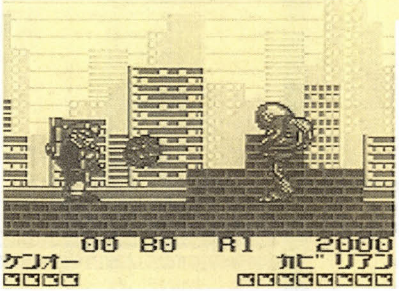




➡7体のロボットのうちの1体。空を飛べるらしいのだ。



合体ロボが力を合わせ戦うぞー!!



⬆ステージ1はカビの怪獣、カビリアンとの戦いだ。

Ⓒサンライズ・テレビ東京 Ⓒトミー　※画面は開発中のものです。

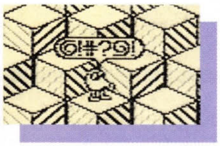
GB ゲームボーイ Q･bert（仮題）

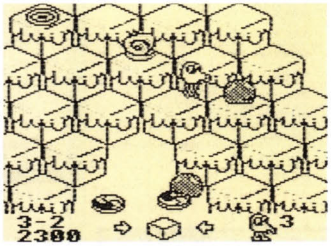
アクションパズル　カートリッジ

ジャレコ　'92年1月発売予定　価格未定　1メガ

ヘンな生物が主人公の、アクションパズルだ。段状に積み上げられた床の色を、モンスターの追撃をかわしながら、すべて塗り変えると1面クリアー。操作は✚ボタンのみで行なう。16のレベルそれぞれに4面、合計64面が用意されている。楽しいデモ画面も見てね。

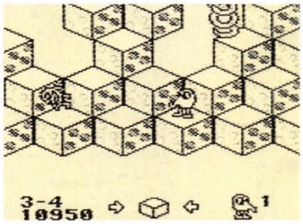
謎の生物がぷーよぷよ

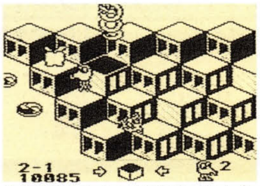




⬅コイツがQ・bert。ひょっとこみたいなヤツ。変な顔ー。

➡敵はおじゃまモンスターとボーナスモンスターの2種類だ。





⬆下に落ちると1ミスになってしまう。落ちないようにしろよー。

C 1983 MYSTAR ELECTRONICS　C 1991 JVW ELECTRONICS
C JALECO LTD. ALL RIGHTS RESERVED DESIGNED BY REALTIME ASSOCIATES　※画面は開発中のものです。

森下万里子の謎のゲーム未確認情報



●こんにちは、万里子です。風邪が流行っています。気をつけてね。

●今週はアトラスさんの情報から。『チキチキマシン猛レース』と、『クイズタイムショッキング（仮題）』をそれぞれゲームボーイ、PCエンジンで発売する予定です。

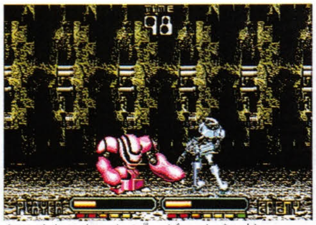
●レーザーソフト・日本テレネットさんからは、スーパーファミコンで『スーパーヴァリス』を発売するとの情報が入っています。

●タカラさんは、『サイバーフォーミュラ』というカーレースゲームを、スーパーファミコンで開発しているそうです。

●では、また。　（森下万里子）



⬆RIOT・日本テレネットの『BABEL』。



⬆マイクロネットの『ヘビーノバ』だ。

THE Schedule

ファミコン

10月発売のソフト

25日	○カオスワールド＜ナツメ＞ 7000円/バックアップカートリッジ
25日	○たいむゾーン＜シグマ＞ 6200円/カートリッジ
25日	○グレートディール＜ヘクト＞ 6800円/カートリッジ
25日	○ぷよぷよ＜徳間書店＞ 600円[込]/ディスクライター書き換え
26日	○特救指令ソルブレイン＜エンジェル＞ 6000円/カートリッジ

11月発売のソフト

1日	○モノポリー＜トミー＞ 6800円/カートリッジ
15日	○ラディア戦記 黎明篇＜テクモ＞ 6900円/バックアップカートリッジ
15日	○少年アシベ ネパール大冒険の巻＜タカラ＞ 6980円/バックアップカートリッジ
15日	○パチ夫くん4＜ココナッツジャパン＞ 8800円/カートリッジ
15日	○スターウォーズ＜ビクター音楽産業＞ 6700円/カートリッジ
15日	○地底戦空バゾルダー＜ソフエル＞ 5900円/カートリッジ
22日	○みんなのたあ坊のなかよし大作戦＜キャラクターソフト＞ 3980円/カートリッジ
22日	○燃えプロ 最強編＜ジャレコ＞ 6700円/カートリッジ
29日	○アメリカ横断ウルトラクイズ＜トミー＞ 7800円(予価)/カートリッジ
29日	○ファミコン囲碁入門＜アイマックス＞ 6500円/バックアップカートリッジ
29日	○ランパート＜コナミ＞ 5800円/カートリッジ
29日	○バナナン王子の大冒険＜タカラ＞ 5900円/カートリッジ
中旬	○テトリス2+Bombliss＜ビー・ピー・エス＞ 6500円/バックアップカートリッジ
下旬	○ザ・ブルーマリーン＜ホット・ビィ＞ 6300円/カートリッジ
下旬	○キャリバー50＜ビスコ＞ 8800円/カートリッジ
	○ギミック!＜サン電子＞ 6200円/カートリッジ
	○大工の源さん＜アイレム＞ 6500円/カートリッジ

12月発売のソフト

6日	○スノーブラザース＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
6日	○ロックマン4～新たなる野望～＜カプコン＞ 7800円/カートリッジ
6日	○アンタッチャブル＜アルトロン＞ 6800円/カートリッジ
6日	○平成天才バカボン＜ナムコ＞ 5800円/カートリッジ
6日	○伝染るんです。かわうそハワイへ行く。＜タカラ＞ 6800円/カートリッジ
9日	○オフザーケン＜徳間書店＞ 6800円(予価)/バックアップカートリッジ
13日	○つるピカハゲ丸～つるセコの証～＜ジャレコ＞ 6300円/カートリッジ
13日	○東京パチスロアドベンチャー＜ココナッツジャパン＞ 6800円/カートリッジ
13日	○T.M.N.T.2 ザ マンハッタン プロジェクト＜コナミ＞ 6900円/カートリッジ
13日	○バトルトード＜メサイヤ(NCS)＞ 6500円/カートリッジ
14日	○ヨッシーのたまご＜任天堂＞ 4900円[込]/カートリッジ
20日	○タイニートゥーン アドベンチャーズ＜コナミ＞ 4900円/カートリッジ
20日	○ダイナマイト バットマン＜サン電子＞ 6500円/バックアップカートリッジ
20日	○爆笑! 人生劇場3＜タイトー＞ 6400円/カートリッジ
20日	○信長の野望・武将風雲録＜光栄＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
20日	○ファミスタ'92＜ナムコ＞ 5000円/カートリッジ
20日	○チキチキマシン猛レース＜アトラス＞ 6800円/カートリッジ
20日	○モンスターメーカー～7つの秘宝＜ソフエル＞ 6800円/バックアップカートリッジ
上旬	○パーマンPART2 秘密結社マドー団を倒せ!＜アイレム＞ 5800円/カートリッジ
中旬	○テクモスーパーボウル＜テクモ＞ 7800円/バックアップカートリッジ
下旬	○ハドソンホーク＜EPIC・ソニー＞ 5900円/カートリッジ
	○バトルストーム＜ヨネザワPR21＞ 5800円/カートリッジ
	○ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦＜ヨネザワPR21＞ 9800円/カートリッジ
	○第2次スーパーロボット大戦＜バンプレスト＞ 8200円(予価)/バックアップカートリッジ
	○アスミッくんランド＜アスミック＞ 6300円(予価)/カートリッジ
	○鳥人戦隊ジェットマン＜エンジェル＞ 6000円(予価)/カートリッジ
	○バッキーオヘア＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
	○ベスト競馬・ダービースタリオン＜アスキー＞ 6800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○SDガンダムガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー＜ユタカ・バンダイ＞ 8500円(予価)/バックアップカートリッジ

'92年1月発売のソフト

4日	○ピザポップ(仮題)＜ジャレコ＞ 6300円(予価)/カートリッジ
24日	○ビジネスウォーズ M&A＜ヘクト＞ 9700円/カートリッジ
25日	○バーズテイルII＜ポニーキャニオン＞ 7000円/バックアップカートリッジ
25日	○AD&D ドラゴン・オブ・フレイム＜ポニーキャニオン＞ 6800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○F1サーカス＜日本物産＞ 6600円/バックアップカートリッジ
	○太陽の勇者ファイバード＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
	○ファイアーエムブレム外伝＜任天堂＞ 6000円[込]/バックアップカートリッジ
	○がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
	○パズロット＜サミー工業＞ 価格未定/カートリッジ
	○ドンドコドン2＜タイトー＞ 5900円/カートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

2月	○エーシーズ・アイアンイーグル3(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○いけいけ熱血ホッケー部＜テクノスジャパン＞ 6200円/カートリッジ
2月	○マジックキャンドル＜サミー工業＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
2月	○麻雀大戦＜日本物産＞ 6600円/バックアップカートリッジ
2月	○将棋名鑑'92＜ヘクト＞ 価格未定/カートリッジ
	○ミッキーマウス 夢ふうせん＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○ムーンクリスタル＜ヘクト＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○桝添要一の朝までファミコン(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○1999(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○リトルサムソン＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○バトルベースボール＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ
3月～4月	○レッドアリーマーII＜カプコン＞ 価格未定/カートリッジ
3月～4月	○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞ 4980円(予価)/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○ファミコンジャンプ'91 最強の7人＜バンダイ＞ 8500円(予価)/バックアップカートリッジ
	○BIGFOOT＜アクレイムジャパン＞ 4980円(予価)/カートリッジ
	○ウルトラマン倶楽部3 またまた出撃!!ウルトラ兄弟＜ユタカ・バンダイ＞ 7800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○SPOT＜ビー・ピー・エス＞ 5500円(予価)/カートリッジ
	○ルーンマスター＜ユタカ・バンダイ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○トリトーン＜ザイン・ソフト＞ 6800円(予価)/カートリッジ
	○KABUTO＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
	○シルヴァ・サーガ＜セタ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○スーパードッグブービー～赤ちゃん大ぼうけんの巻～＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞ 7800円/カートリッジ
	○スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア興業＞ 価格未定/カートリッジ
	○シャンカラ 陰謀の惑星＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/カートリッジ
	○幻獣創世紀＜日本物産＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ジャストブリード＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○デ・ジャヴ2＜ケムコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○怪盗シュガー＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
	○ロッキー(仮題)＜サミー工業＞ 価格未定/カートリッジ
	○バルセロナ'92＜カプコン＞ 価格未定/カートリッジ
	○ダブルムーン伝説＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/カートリッジ

スーパーファミコン

10月発売のソフト

25日	○SUPER E.D.F.＜ジャレコ＞ 8700円/カートリッジ
29日	○ファイナルファンタジーIV イージータイプ＜スクウェア＞ 9000円/バックアップカートリッジ
31日	○悪魔城ドラキュラ＜コナミ＞ 8800円[込]/カートリッジ

11月発売のソフト

21日	○ゼルダの伝説-神々のトライフォース-＜任天堂＞ 8000円[込]/バックアップカートリッジ
29日	○雷電伝説＜東映動画＞ 8700円/カートリッジ
下旬	○弟切草＜チュンソフト＞ 8800円[込]/カートリッジ
下旬	○ディメンションフォース＜アスミック＞ 8500円/カートリッジ
	○スーパーファイヤープロレスリング＜ヒューマン＞ 8500円(予価)/カートリッジ

12月発売のソフト

6日	○JOE&MAC 戦え原始人＜データイースト＞ 8500円(予価)/カートリッジ
13日	○スーパーワギャンランド＜ナムコ＞ 8300円/カートリッジ
13日	○ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻＜エポック社＞ 8800円/カートリッジ
18日	○レミングス＜サン電子＞ 8500円/バックアップカートリッジ
20日	○ダンジョンマスター＜ビクター音楽産業＞ 9800円/バックアップカートリッジ
20日	○スーパー信長の野望・武将風雲録＜光栄＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
中旬	○スーパー上海 ドラゴンズアイ＜ホット・ビィ＞ 7800円/カートリッジ
中旬	○サンダースピリッツ＜東芝EMI＞ 8600円/カートリッジ
中旬	○ロマンシング サ・ガ＜スクウェア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
下旬	○F-1 GRAND PRIX＜ビデオシステム＞ 8800円(予価)/カートリッジ
	○SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産＜エンジェル＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
	○ラグーン＜ケムコ＞ 8500円[込]/バックアップカートリッジ
	○スーパーチャイニーズワールド＜カルチャーブレーン＞ 8800円/カートリッジ
	○北斗の拳5＜東映動画＞ 8900円(予価)/カートリッジ
	○バトルコマンダー＜バンプレスト＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○スーパーフォーメーションサッカー＜ヒューマン＞ 7700円(予価)/カートリッジ
	○反省ザルジローくんの大冒険＜ナツメ＞ 価格未定/カートリッジ
	○シムアース＜イマジニア＞ 9800円/バックアップカートリッジ

'92年1月発売のソフト

11日	○高橋名人の大冒険島＜ハドソン＞ 8500円/カートリッジ
下旬	○S・T・G＜アテナ＞ 8900円(予価)/カートリッジ
下旬	○スーパーカップサッカー(仮題)＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○豪槍神雷伝説「MUSYA」＜DATAMポリスター＞ 8800円[込]/カートリッジ
	○飛龍の拳IV(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 8800円(予価)/カートリッジ
	○スーパーバーディ・ラッシュ(仮題)＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
	○アクスレイ＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
	○プロフットボール(仮題)＜イマジニア＞ 7900円/カートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

2月上旬	○ボーリング(仮題)＜アテナ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○トップレーサー＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○バズー! 魔法世界＜ホット・ビィ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○ラストファイターツイン(仮題)＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○超攻合神サーディオン＜アスミック＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
3月	○機甲警察メタルジャック＜アトラス＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○ヘラクレスの栄光(仮題)＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○スーパーアレスタ＜東宝＞ 8500円(予価)/カートリッジ
3月～4月	○ファランクス＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
3月～4月	○斬＜ウルフチーム＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
3月～4月	○摩訶摩訶＜シグマ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
4月	○ステルス＜ヘクト＞ 価格未定/カートリッジ
4月	○おざなりダンジョン＜DATAMポリスター＞ 8800円[込]/カートリッジ
4月	○サイバリオン＜東芝EMI＞ 価格未定/カートリッジ
4月	○シェラザード伝説 黄金の帝国＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
6月	○イーハトーヴォ＜ヘクト＞ 価格未定/カートリッジ
6月	○つっぱり大相撲-立身出世編＜テクモ＞ 価格未定/カートリッジ
7月	○甲子園2＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
9月	○パリ～モスクワ～ペキン・マラソンレイド(仮題)＜メルダック＞ 価格未定/カートリッジ
10月	○バック・トゥ・ザ・フューチャー2(仮題)＜東芝EMI＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ダブルドラゴン(仮題)＜テクノスジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
'92年	○F-1エキゾースト・ヒート＜セタ＞ 8900円[込]/バックアップカートリッジ
'92年	○F1(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/カートリッジ
'92年	○初代熱血硬派くにおくん＜テクノスジャパン＞ 8900円/バックアップカートリッジ
'92年	○ノスフェラトゥ＜セタ＞ 8800円[込]/カートリッジ
'92年	○シルヴァ・サーガ＜セタ＞ 8900円[込]/バックアップカートリッジ
'92年	○MOTHER II(仮題)＜任天堂＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ウルティマVI偽りの予言者(仮題)＜ポニーキャニオン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

	○ヒーローウォーズ＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ
	○スーパー麻雀大会＜光栄＞ 価格未定/カートリッジ
	○ダイナウォーズ＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
	○ナグザットスーパーピンボール(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/カートリッジ
	○ドラゴンスレイヤー 英雄伝説＜エポック社＞ 9800円/バックアップカートリッジ
	○アースライト＜ハドソン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ドラゴンクエストV 天空の花嫁＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ポッパーズ＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
	○スーパーノヴァ＜コピアシステム＞ 価格未定/カートリッジ
	○ウィザードリィV＜アスキー＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ソングマスター＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
	○芹沢信雄のバーディトライ(仮題)＜東宝＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○真・女神転生＜アトラス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○パチ夫くん(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	○3DゴルフII(仮題)＜ティーアンドイーソフト＞ 価格未定/カートリッジ
	○ハットトリックヒーロー＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	○ソルスティスII(仮題)＜EPIC・ソニー＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○鈴木亜久里のF-1スーパードライビング＜ジー・アミューズメンツ＞ 価格未定/カートリッジ
	○マイト・アンド・マジックbook2＜ジー・アミューズメンツ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○トールキンの「指輪物語」＜ジー・アミューズメンツ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○マスターオブモンスターズ～大魔王ガイアの誕生＜カプコン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○マジックソード＜カプコン＞ 8500円(予価)/カートリッジ
	○ブレス・オブ・ファイア～竜の戦士～＜カプコン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ワンダーブック＜アスク講談社＞ 価格未定/カートリッジ
	○キャプテン翼III＜テクモ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○サイバーナイト＜トンキンハウス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○中嶋悟SUPER F-1 HERO(仮題)＜バリエ＞ 価格未定/カートリッジ
	○ミステリーサークル＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/カートリッジ
	○スーパーガチャポンワールド SDガンダムX＜ユタカ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ストリートファイターII＜カプコン＞ 価格未定/カートリッジ
	○ソウルブレイダー＜エニックス＞ 価格未定/カートリッジ
	○スーパーウルトラベースボール2(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ
	○ロケッティア＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/カートリッジ
	○サイバーフォーミュラ＜タカラ＞ 価格未定/カートリッジ
	○スーパーヴァリス＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 価格未定/カートリッジ

PCエンジン

10月発売のソフト

18日	○ワールドサーキット＜ナムコ＞ 5800円/Huカード
25日	○ドラゴンスレイヤー英雄伝説＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
25日	○ポピュラス ザ・プロミストランド＜ハドソン＞ 5800円/スーパーCD-ROM専用
25日	○天使の詩＜RIOT・日本テレネット＞ 7400円/スーパーCD-ROM専用
25日	○バニラシンドローム＜日本物産＞ 6900円/CD-ROM

11月発売のソフト

8日	○タイムクルーズII＜フェイス＞ 7200円/Huカード
8日	○プリンス・オブ・ペルシャ＜リバーヒルソフト＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
15日	○マジカルチェイス＜パルソフト＞ 7800円/Huカード
22日	○雷電＜ハドソン＞ 7200円/Huカード
29日	○スーパーメタルクラッシャー＜パック・イン・ビデオ＞ 6200円/Huカード
29日	○将棋 初心者無用＜ホームデータ＞ 7300円/Huカード
29日	○ファイティングラン＜日本物産＞ 6900円/Huカード
29日	○モンスタープロレス＜アスク講談社＞ 6800円(予価)/Huカード
29日	○エフェラ アンド ジリオラ＜ブレイングレイ＞ 7200円/CD-ROM
29日	○ロード オブ ウォーズ＜システムソフト＞ 6800円/スーパーCD-ROM両対応
中旬	○スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞ 6800円/CD-ROM
下旬	○レディ・ファントム＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 6980円/スーパーCD-ROM専用
	○ソーサリアン＜ビクター音楽産業＞ 7200円/CD-ROM
	○コリューン＜ナグザット＞ 6800円(予価)/Huカード
	○バブルガムクラッシュ＜ナグザット＞ 7200円/Huカード
	○麻雀覇王伝 カイザーズクエスト＜ユー・ピー・エル＞ 価格未定/Huカード

12月発売のソフト

6日	○ドラえもん のび太のドラビアンナイト＜ハドソン＞ 5800円/Huカード
6日	○スーパーシュヴァルツシルト＜工画堂スタジオ＞ 7800円(予価)/CD-ROM
13日	○バリスティックス＜ココナッツジャパン＞ 6900円/Huカード
13日	○秘宝伝説 クリスの冒険＜パック・イン・ビデオ＞ 6800円(予価)/CD-ROM
13日	○太平記＜インテック＞ 6800円/CD-ROM
13日	○スパイラルウェーブ＜メディアリング＞ 価格未定/Huカード
13日	○NHKおかあさんといっしょ にこにこぷん＜NHKエンタープライズ＞ 6500円/Huカード
18日	○IQ PANIC＜アイ・ジー・エス＞ 8900円/CD-ROM
20日	○ブロウニング＜RIOT・日本テレネット＞ 6980円/スーパーCD-ROM専用
20日	○スーパー桃太郎電鉄II＜ハドソン＞ 6800円/Huカード
20日	○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン＜アトラス＞ 6800円/CD-ROM
27日	○ドラゴンセイバー＜ナムコ＞ 6800円/Huカード
中旬	○マイトアンドマジック＜NECアベニュー＞ 7200円/CD-ROM
中旬	○らんま1/2-とらわれの花嫁-＜メサイヤ(NCS)＞ 6800円/CD-ROM
下旬	○キャンペーン版大戦略II＜マイクロキャビン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ゼロウイング＜ナグザット＞ 7200円(予価)/CD-ROM
	○天外魔境II 卍MARU＜ハドソン＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
	○R・TYPE Complete CD＜アイレム＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○熱血高校ドッジボール部 PCサッカー番外編＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○サイバードッジ＜トンキンハウス＞ 価格未定/Huカード
	○なりトレ～ザ・スゴロク'92～＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 5800円/スーパーCD-ROM両対応
	○あげだま＜日本電気HE＞ 5800円(予価)/Huカード

'92年1月発売のソフト

4日	○冒険男爵ドン＜アイマックス＞ 6800円/Huカード
17日	○ミズバク大冒険＜タイトー＞ 7200円/Huカード
24日	○忍者龍剣伝＜ハドソン＞ 6500円/Huカード
31日	○NHK大河ドラマ 太平記＜NHKエンタープライズ＞ 6500円/Huカード
	○CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス6号＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM

'92年2月以降発売のソフト

2月	○パチ夫くん 十番勝負＜ココナッツジャパン＞ 7900円/Huカード
2月	○未来少年コナン(仮題)＜RIOT・日本テレネット＞ 6980円/スーパーCD-ROM専用
3月	○クイズタイムショッキング(仮題)＜アトラス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM両対応
3月	○カラーウォーズ＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/CD-ROM
3月	○トイレキッズ＜メディアリング＞ 価格未定/Huカード
3月～4月	○ココロン＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
3月～4月	○夢幻戦士ヴァリス＜RIOT・日本テレネット＞ 6980円/スーパーCD-ROM専用
3月～4月	○BABEL＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ライザンバーIII＜データウエスト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○Minesweeper 掃海艇＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○双截龍II(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ウィザードリィ(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○川のぬし釣り2(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○つっぱり大相撲＜ナグザット＞ 価格未定/Huカード
'92年	○パワーゲイトスペシャル(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○雷電＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○スターパロジャー＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○銀河お嬢様伝説YUNA＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○クイズの星(仮題)＜サン電子＞ 6500円/スーパーCD-ROM専用
	○TVスポーツ・ベースボール＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/Huカード
	○TVスポーツ・バスケットボール＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/Huカード
	○IT'S CAME FROM THE DESERT＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
	○ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
	○レインボーアイランド＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	○ワードナの森＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	○TATSUJIN＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
	○ホームデータの囲碁(仮題)＜ホームデータ＞ 価格未定/Huカード
	○ギャラクシーフォース＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード
	○ああっ 女神さまっ＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/Huカード
	○フォゴットンワールド＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/CD-ROM

青い文字のゲームは、発売日や価格に変更があったソフトです。赤い文字のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。

	○神聖刻紀 ブリーダーズ・ワース＜メサイヤ(NCS)＞	価格未定/CD-ROM
	○ホラーストーリー＜NECアベニュー＞	価格未定/CD-ROM
	○チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞	価格未定/CD-ROM
	○ゲイングランド＜NECアベニュー＞	価格未定/未定
	○天地を喰らう＜NECアベニュー＞	価格未定/未定
	○マーブルマッドネス＜テンゲン＞	価格未定/Huカード
	○ピーターパックラット＜テンゲン＞	価格未定/Huカード
	○ボナンザブラザーズ＜NECアベニュー＞	価格未定/未定
	○ちびまる子ちゃん(仮題)＜ナムコ＞	価格未定/Huカード
	○マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞	価格未定/Huカード
	○LOOM＜ビクター音楽産業＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ライジング・サン＜ビクター音楽産業＞	価格未定/CD-ROM
	○太閤記(仮題)＜アスク講談社＞	8500円(予価)/CD-ROM
	○斬＜タイトー＞	価格未定/CD-ROM
	○TVスポーツ・アイスホッケー＜ビクター音楽産業＞	価格未定/Huカード
	○極楽中華大仙＜タイトー＞	価格未定/Huカード
	○マミーヘッド＜タイトー＞	価格未定/Huカード
	○アルガノス＜インテック＞	価格未定/スーパーCD-ROM両対応
	○21エモン(仮題)＜日本電気HE＞	価格未定/未定
	○コズミックファンタジー3(仮題)＜レーザーソフト・日本テレネット＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○トップをねらえ!＜リバーヒルソフト＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○BURAI II (仮題)＜リバーヒルソフト＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞	価格未定/Huカード
	○ファージスの邪皇帝＜ヒューマン＞	価格未定/CD-ROM
	○モンスターメーカー＜NECアベニュー＞	価格未定/CD-ROM
	○スーパーダライアス II＜NECアベニュー＞	価格未定/CD-ROM
	○宇宙戦艦ヤマト＜ヒューマン＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○F1サーカス スペシャル ポールトゥウィン＜日本物産＞	価格未定/CD-ROM
	○ザ・プロ野球 II (仮題)＜インテック＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ゲート・オブ・サンダー＜ハドソン＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○改造町人シュビビンマン3＜メサイヤ(NCS)＞	価格未定/CD-ROM
	○ふしぎの海のナディア＜ハドソン＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ロードス島戦記＜ハドソン＞	価格未定/スーパーCD-ROM両対応
	○ワールドカップ(サッカー編)＜メディアリング＞	価格未定/Huカード

メガドライブ

10月発売のソフト

18日	○スパイダーマン＜セガ＞	6000円/カートリッジ
25日	○イースIII ワンダラーズ フロム イース＜RIOT・日本テレネット＞	8700円/バックアップカートリッジ
25日	○魔王連獅子＜タイトー＞	6800円/カートリッジ
25日	○ワンダーボーイV モンスターワールドIII＜セガ＞	7000円/バックアップカートリッジ
31日	○将棋の星＜ホームデータ＞	6700円/カートリッジ

11月発売のソフト

1日	○ブロックアウト＜セガ＞	6000円/カートリッジ
2日	○ドラゴンズアイプラス上海III＜ホームデータ＞	5800円/カートリッジ
15日	○ルナーク＜タイトー＞	6800円/カートリッジ
19日	○ローリングサンダー2＜ナムコ＞	7000円/カートリッジ
22日	○ファンタジア＜セガ＞	4800円/カートリッジ
29日	○ビーストウォリアーズ＜RIOT・日本テレネット＞	8400円/カートリッジ
29日	○乱世の覇者＜アスミック＞	9800円/バックアップカートリッジ
下旬	○キャリバー50＜ビスコ＞	8300円/カートリッジ
下旬	○スラップファイトMD＜東亜プラン＞	価格未定/カートリッジ

12月発売のソフト

6日	○忍者武雷伝説＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
9日	○エグザイル＜RIOT・日本テレネット＞	8900円/バックアップカートリッジ
13日	○魔獣羅＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
13日	○太平記＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
20日	○ゴールデンアックス II＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
20日	○信長の野望・武将風雲録＜光栄＞	価格未定/バックアップカートリッジ
20日	○DAHNA～女神誕生～＜アイ・ジー・エス＞	8900円/カートリッジ
27日	○F1サーカスMD＜日本物産＞	7500円(予価)/バックアップカートリッジ
上旬	○三國志 II＜光栄＞	価格未定/バックアップカートリッジ
上旬	○ノスタルジア＜シュールド・ウェーブ＞	価格未定/CD-ROM
上旬	○惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド＜セガ＞	価格未定/CD-ROM
上旬	○ファイティングマスターズ＜トレコ＞	6800円(予価)/カートリッジ
上旬	○ヘビー ノバ＜マイクロネット＞	価格未定/CD-ROM
中旬	○ワニワニWorld＜KANEKO＞	6600円/カートリッジ
中旬	○中嶋悟F-1 GRAND PRIX＜バリエ＞	7500円(予価)/カートリッジ
下旬	○スーパーファンタジーゾーン＜サン電子＞	6800円/カートリッジ
下旬	○タスクフォースハリアーEX＜トレコ＞	8500円(予価)/カートリッジ
	○港のトレイジア＜RIOT・日本テレネット＞	8900円/バックアップカートリッジ
	○アンデッドライン＜パルソフト＞	8800円/カートリッジ
	○天下布武＜ゲームアーツ＞	価格未定/CD-ROM
	○LUNAR -THE SILVER STAR-＜ゲームアーツ＞	価格未定/CD-ROM
	○闘技王キングコロッサス＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
	○夢幻戦士ヴァリス＜RIOT・日本テレネット＞	8400円/カートリッジ
	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞	価格未定/カートリッジ
	○精霊神世紀 フェイエリア＜ウルフチーム＞	価格未定/CD-ROM
	○ダブルドラゴン2(仮題)＜パルソフト＞	8800円/カートリッジ
	○ソルフィース＜ウルフチーム＞	価格未定/CD-ROM
	○アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝＜セガ＞	4800円/カートリッジ

'92年1月発売のソフト

31日	○テクモワールドカップ'92MD(仮題)＜シムス＞	価格未定/カートリッジ
上旬	○鋼鉄帝国＜ホット・ビィ＞	7800円/カートリッジ
	○JuJu伝説＜セガ＞	価格未定/カートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

2月	○RPG伝説ヘポイ＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
2月	○ターボアウトラン＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
2月	○忍者外伝＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
2月	○A列車で行こう＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
2月	○レミングス＜サン電子＞	価格未定/カートリッジ
3月	○デトネイター・オーガン＜ホット・ビィ＞	価格未定/CD-ROM
3月	○バッドオーメン(仮題)＜ホット・ビィ＞	価格未定/カートリッジ
3月	○アイルロード(仮題)＜ウルフチーム＞	価格未定/CD-ROM
3月	○魔法の少女シルキーリップ(仮題)＜RIOT・日本テレネット＞	価格未定/CD-ROM
3月	○まじかる☆タルるートくん＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
3月～4月	○スーパーギャルズパニック(仮題)＜KANEKO＞	価格未定/CD-ROM
3月～4月	○シャイニング・フォース～神々の遺産～＜セガ＞	価格未定/バックアップカートリッジ
3月～4月	○コズミックストーリーズ＜RIOT・日本テレネット＞	価格未定/CD-ROM
3月～4月	○クリスタルチェイサー＜ウルフチーム＞	価格未定/CD-ROM
'92年	○新・覇邪の封印＜工画堂スタジオ＞	価格未定/CD-ROM
'92年	○シュバルツシルト＜工画堂スタジオ＞	価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

	○牛若丸三郎太物語 24時間戦えますか?＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
	○ソーサルキングダム＜メサイヤ(NCS)＞	8800円/バックアップカートリッジ
	○ツインクルテール(仮題)＜WAS＞	価格未定/カートリッジ
	○SDヴァリス＜レーザーソフト・日本テレネット＞	6800円/カートリッジ
	○アリシアドラグーン＜ゲームアーツ＞	価格未定/カートリッジ
	○F-1コンストラクターズ(仮題)＜セガ＞	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ベルリンの壁(仮題)＜KANEKO＞	価格未定/カートリッジ
	○パワードリフト＜電波新聞社＞	価格未定/CD-ROM
	○ニンジャウォーリアーズ＜タイトー＞	価格未定/カートリッジ
	○ファイヤープロレスリング外伝＜ヒューマン＞	7000円(予価)/カートリッジ
	○ちびまる子ちゃん(仮題)＜ナムコ＞	価格未定/カートリッジ
	○アーネスト・エバンス＜ウルフチーム＞	価格未定/CD-ROM
	○アルテイン(仮題)＜トレコ＞	価格未定/カートリッジ
	○デスブリンガー＜RIOT・日本テレネット＞	価格未定/CD-ROM
	○クライングドラゴン(仮題)＜トレコ＞	価格未定/CD-ROM
	○封神演義＜ビクター音楽産業＞	価格未定/CD-ROM
	○アルスラーン戦記＜ヒューマン＞	価格未定/CD-ROM
	○ワールドラリー＜ビスコ＞	価格未定/CD-ROM
	○ダークウィザード -蘇りし闇の魔導士-＜セガ＞	価格未定/CD-ROM
	○聖魔伝説「3×3EYES」＜セガ＞	価格未定/CD-ROM
	○シムアース＜セガ＞	価格未定/CD-ROM
	○ライズ・オブ・ザ・ドラゴン＜セガ＞	価格未定/CD-ROM
	○プリンス・オブ・ペルシャ＜ビクター音楽産業＞	価格未定/CD-ROM
	○アンビジョン・オブ・シーザー II＜マイクロネット＞	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ミュータントハンター(仮題)＜トレコ＞	価格未定/カートリッジ
	○笑ゥせぇるすまん第1巻＜コンパイル＞	価格未定/CD-ROM
	○MDアレスタ(仮題)＜コンパイル＞	価格未定/CD-ROM
	○魔天の創滅＜講談社総研＞	価格未定/カートリッジ
	○ウイングコマンダー＜セガ＞	価格未定/CD-ROM
	○プロ野球'92(仮題)＜セガ＞	価格未定/CD-ROM
	○スウィッチ＜セガ＞	価格未定/CD-ROM
	○クイズ(仮題)＜セガ＞	価格未定/CD-ROM

ゲームボーイ

10月発売のソフト

18日	○ザードの伝説＜ビック東海＞	3980円[込]/バックアップカートリッジ
25日	○ドラゴンズ・レアー＜EPIC・ソニー＞	3500円[込]/カートリッジ

11月発売のソフト

1日	○コナミックゴルフ＜コナミ＞	3800円[込]/カートリッジ
8日	○熱血高校ドッジボール部 強敵! 闘球戦士の巻＜テクノスジャパン＞	3600円[込]/カートリッジ
15日	○T.M.N.T.2＜コナミ＞	3800円[込]/カートリッジ
21日	○ウルティマ-失われたルーン-＜ポニーキャニオン＞	4800円[込]/バックアップカートリッジ
22日	○ポパイ2＜シグマ＞	3500円[込]/カートリッジ
22日	○秘伝陰陽気功法 華佗＜ヨネザワPR21＞	3500円[込]/カートリッジ
29日	○アルタードスペース＜EPIC・ソニー＞	3500円[込]/バックアップカートリッジ
29日	○中嶋悟F1ヒーローGB＜バリエ＞	3500円[込]/カートリッジ
	○スーパーチャイニーズランド2＜カルチャーブレーン＞	3980円[込]/カートリッジ

12月発売のソフト

3日	○ナムコクラシック＜ナムコ＞	3500円[込]/カートリッジ
6日	○ドッジボーイ＜トンキンハウス＞	3500円[込]/カートリッジ
13日	○バトルオブキングダム＜メルダック＞	3800円[込]/カートリッジ
13日	○Minesweeper 掃海艇＜パック・イン・ビデオ＞	3500円[込]/カートリッジ
13日	○パチンコ西遊記＜ココナッツジャパン＞	3900円[込]/カートリッジ
13日	○サガイア＜タイトー＞	3600円[込]/カートリッジ
13日	○忍者龍剣伝 摩天楼決戦＜テクモ＞	3800円[込]/カートリッジ
13日	○ワールドビーチバレー 1991 GB CUP＜アイ・ジー・エス＞	3900円[込]/カートリッジ
14日	○ヨッシーのたまご＜任天堂＞	2900円[込]/カートリッジ
17日	○雀卓ボーイ＜ナムコ＞	3500円[込]/カートリッジ
20日	○モノポリー＜トミー＞	3980円[込]/カートリッジ
20日	○アメリカ横断ウルトラクイズ2＜トミー＞	3980円[込]/カートリッジ
20日	○絶対無敵ライジンオー＜トミー＞	3300円(予価)/カートリッジ
20日	○機甲警察メタルジャック＜タカラ＞	3800円[込]/カートリッジ
20日	○ジャンケンマン＜メサイヤ(NCS)＞	価格未定/カートリッジ
25日	○がんばれゴエモン～さらわれたエビス丸＜コナミ＞	3800円[込]/カートリッジ
26日	○桃太郎伝説外伝＜ハドソン＞	4500円[込]/バックアップカートリッジ
27日	○しっぽでブン＜バップ＞	3800円[込]/カートリッジ
上旬	○時空の覇者 Sa・Ga3 [完結編]＜スクウェア＞	4900円[込]/バックアップカートリッジ
中旬	○ピータン＜KANEKO＞	3600円[込]/カートリッジ
中旬	○ロックマンワールド2＜カプコン＞	3500円[込]/カートリッジ
下旬	○ハドソンホーク＜EPIC・ソニー＞	3500円[込]/カートリッジ
	○太陽の勇者ファイバード GB＜アイレム＞	価格未定/カートリッジ
	○きんぎょ注意報!わぴこのわくわくスタンプラリー!＜ユタカ＞	3500円[込]/カートリッジ
	○ヘラクレスの栄光(仮題)＜データイースト＞	価格未定/カートリッジ
	○WWFスーパースターズ＜ホット・ビィ＞	3900円[込]/カートリッジ
	○トリップワールド＜サン電子＞	3500円[込]/カートリッジ
	○ウルトラマン＜ベック＞	3500円[込]/カートリッジ
	○SDガンダム SD戦国伝2天下統一編＜バンダイ＞	4800円(予価)[込]/バックアップカートリッジ

'92年1月発売のソフト

下旬	○ティンクル☆ポポ＜HAL研究所＞	3500円/カートリッジ
下旬	○TWIN＜アテナ＞	3900円[込]/カートリッジ
下旬	○メトロイド II＜任天堂＞	3500円[込]/カートリッジ
下旬	○トラックミート めざせ!バルセロナ(仮題)＜ヒロ＞	3800円(予価)[込]/カートリッジ
	○セレクション II＜ケムコ＞	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ベリウスII 復讐の邪神＜サミー工業＞	価格未定/バックアップカートリッジ
	○トキオ戦鬼＜ヒューマン＞	4500円(予価)/バックアップカートリッジ
	○タイニートゥーン アドベンチャーズ＜コナミ＞	3500円[込]/カートリッジ
	○Q・bert(仮題)＜ジャレコ＞	価格未定/カートリッジ
	○らんま1/2 2＜バンプレスト＞	3980円(予価)[込]/カートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

2月下旬	○隠忍伝説(仮題)＜バンプレスト＞	4980円(予価)[込]/カートリッジ
2月	○キャプテン翼VS＜テクモ＞	4200円(予価)[込]/カートリッジ
2月	○サイバーフォーミュラ＜バリエ＞	価格未定/カートリッジ
3月	○チキチキマシン猛レース＜アトラス＞	3500円[込]/カートリッジ
3月	○天神怪戦2(仮題)＜メルダック＞	価格未定/バックアップカートリッジ
3月～4月	○スパイVSスパイIII(仮題)＜ケムコ＞	価格未定/カートリッジ
3月～4月	○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞	3980円[込]/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○ブルームランド＜クエスト＞	4300円[込]/カートリッジ
	○SPOT＜ビー・ピー・エス＞	3500円(予価)[込]/カートリッジ
	○維新の嵐＜光栄＞	5800円(予価)[込]/カートリッジ
	○フワフワランド＜任天堂＞	2600円[込]/カートリッジ
	○LOST CITY(消えた街)＜ゲーム通信社＞	価格未定/カートリッジ
	○鉄道王 II＜デービーソフト＞	3500円[込]/カートリッジ
	○ダンジョンランド＜エニックス＞	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ドラゴンスレイヤー外伝(仮題)＜エポック社＞	価格未定/バックアップカートリッジ
	○アレサIII＜やのまん＞	価格未定/カートリッジ
	○ペンタドラゴン＜やのまん＞	価格未定/カートリッジ
	○うる星やつら ミス・フォトジェニック(仮題)＜やのまん＞	価格未定/カートリッジ
	○雀四郎＜サミー工業＞	価格未定/カートリッジ
	○ドッジ弾平＜ハドソン＞	価格未定/カートリッジ

ゲームギア

10月発売のソフト

25日	○ギャラガ'91＜ナムコ＞	3500円(予価)/カートリッジ

11月発売のソフト

1日	○忍者外伝＜セガ＞	3500円/カートリッジ
1日	○アックスバトラー -ゴールデンアックス伝説-＜セガ＞	3800円/カートリッジ
22日	○クニちゃんのゲーム天国＜セガ＞	3800円/カートリッジ
29日	○GGアレスタ＜コンパイル＞	4800円/カートリッジ
下旬	○ベルリンの壁＜KANEKO＞	3800円/カートリッジ

12月発売のソフト

6日	○ARLIEL＜セガ＞	価格未定/バックアップカートリッジ
6日	○スペースハリアー＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
20日	○ドナルドダックのラッキーダイム＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
27日	○ヘビーウエイトチャンプ＜シムス＞	4200円(予価)/カートリッジ
下旬	○FRAY～修行編～＜マイクロキャビン＞	4500円(予価)/カートリッジ

'92年1月発売のソフト

2日	○ソニック・ザ・ヘッジホッグ＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
17日	○シャダム戦記＜セガ＞	価格未定/バックアップカートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

2月	○エイリアンシンドローム＜シムス＞	4200円(予価)/カートリッジ
2月	○ファンタシースター外伝＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
2月	○ファンタシースターAD＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
3月	○モンスターワールド II＜セガ＞	価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○フロッガー＜セガ＞	価格未定/カートリッジ
	○バスターボール＜リバーヒルソフト＞	価格未定/カートリッジ

リンクス

発売日未定のソフト

	○ロボスカッシュ＜アタリジャパン・ムーミン＞	4300円/ゲームカード
	○ヴィンディケーター＜アタリジャパン・ムーミン＞	4300円/ゲームカード
	○ワールド クラス サッカー＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○A.P.B.＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○NFL フットボール＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ニンジャガイデン＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○チェッカーフラッグ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ウォーバード＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○トーナメント サイバーボール＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○グリッド ランナー＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ターボ サブ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○スクラップヤード ドック＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ピンボールジャム＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ブロックアウト＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○720°＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○S.T.U.N.ランナー＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○リンクスカジノ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ザイボット＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○シャンハイ＜アタリジャパン・ムーミン＞	4800円/ゲームカード
	○バイキング チャイルド＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○LYNX LYNX＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ビル アンド テッド＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○バーバリアン ボディーガード＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ハイドラ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ジオ デュエル＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ダーティ ラリー レネゲイド コップ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○アウトポスト マーズ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ロットロン＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○リーダーボード＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○トキ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ベースボール＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○カンフー＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ホーム コントローラー＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○カベル＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ピット ファイター＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○メタル アーク＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ハード ドライビング＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ルード フード＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○ライデン＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○カード＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○バトル ユニバース＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○クリスタル マインズII＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○イシドウ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○プロビーチバレーボール＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○スーパー スクイーク＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○スターシップ＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード
	○パックランド＜アタリジャパン・ムーミン＞	価格未定/ゲームカード

＊価格の後に[込]マークがついているものは消費税込の商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

WEEKLY ファミコン通信

1991 11・1

EDITORIAL INFORMATION



次号特集は

ゼルダの伝説−神々のトライフォース−

さあ、超期待の新作『ゼルダの伝説』特集、ついに登場なのだ。ゲームデザイナー名鑑もあり!

次号は**10/25**発売です　定価290円

■発行人：藤井章生　■編集人：小島文隆　■編集長：塩崎剛三　■副編集長：水野震治、浜村弘一　■編集スタッフ：金田一健、鈴木賢一、鈴木弘明、二木康夫、野田稔、樹村頼子、森好正、入澤貴志、渡辺江里、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、山本伊知郎、田原誠司、中治和哉、渋谷洋一、菅野多希子、水間勇一、小林和弘、飯田真佐史、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、野口豊、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、清水早百合、大庭聖子、泉和子　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、松井雄一、川端康雄、川辺宏二、井沢利昭、佐々木幸子　■校正：唐木緑　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、木村早知子、長瀬ゆかり、長谷川勝之、宮野知英　■編集協力：上野利幸、斎藤伸、森下万里子、梶原智、美村孝之、青山良、羽田隆之、野崎平路、河上英人、国領雄二郎、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、新山基一、関谷窓、東谷保幸、栗原和子、すがやみつる、キャラメル・ママ、ケイ・ライターズクラブ、STUDIO MARMALADE、ターニング・ポインツ、山猫有限会社　■制作協力：門ロデザインルーム、ADMIX、今井デザイン事務所、溝江由紀子、笠倉綾子、小川かをり、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、安田美代子、矢野朱美、伊藤誠司、古川誠之、高島宏之、吉田大介、中島英之、深坂憲一、辻秀和、白川千尋、小島伸行、野島弘司、小幡久美、白畠かおり、バナナグローブスタジオ　■広告営業：米澤祐子、松尾誠　■雑誌営業：吉田和彦　■出版業務：別所聖一、中尾敬子　■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ、ジョナサン・フィリップス　■イラスト：松下進＋ライト＆シャドウズ、桜玉吉(CEP)、川上富也、荒井清和、鈴木みそ、二木志乃、月之座、池上明子、まついなつき、梅津昌代、菊地晃弘、こやま基夫、永井豪とダイナミックプロ、山本貴嗣、田中秀夫、餅月あんこ

おたより クイズ プレゼントのあて先は
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部「OOOOO」係

CALENDAR 10.18−11.1

10.18	FRI	週刊ファミコン通信 11月1日号発売 LOGIN 21号発売 ●ワールドサーキット ●スパイダーマン ●ザードの伝説
19	SAT	
20	SUN	
21	MON	
22	TUE	
23	WED	
24	THU	
25	FRI	週刊ファミコン通信 11月8日号発売 ●カオスワールド ●たいむゾーン ●グレートディール ●SUPER E.D.F. ●ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ●ポピュラス ザ・プロミストランド ●天使の詩 ●バニラシンドローム ●イースIII ワンダラーズ フロム イース ●魔王連獅子 ●ワンダーボーイV モンスターワールドIII ●ドラゴンズ・レアー ●ギャラガ'91 ●ぷよぷよ
26	SAT	●特救指令ソルブレイン
27	SUN	
28	MON	
29	TUE	●ファイナルファンタジーIV イージータイプ
30	WED	
31	THU	●悪魔城ドラキュラ ●将棋の星
11.1	FRI	週刊ファミコン通信 11月15・22日合併号発売 LOGIN 22号発売 ●モノポリー ●ブロックアウト ●コナミックゴルフ ●忍者外伝 ●アックスバトラー −ゴールデンアックス伝説−

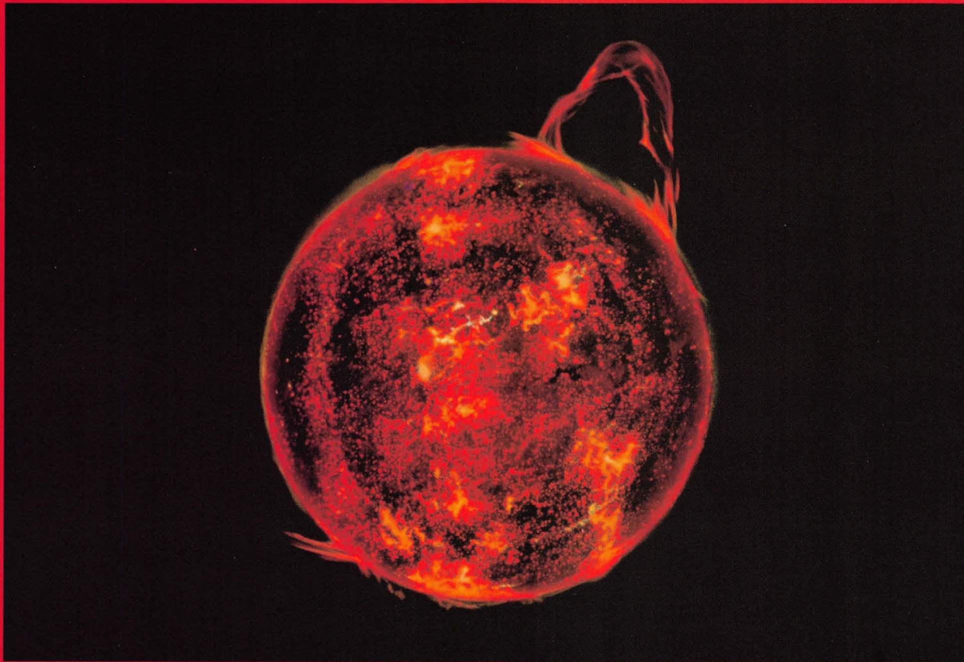
●ファミコン ●スーパーファミコン ●PCエンジン ●メガドライブ
●ゲームボーイ ●ゲームギア ●リンクス ●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後２時～４時の間に☎03・3796・1916まで。

1081111

SUPER CD-ROM² SYSTEM

HE system
PC Engine



R·TYPE

COMPLETE CD

12月発売予定!! 価格未定

異層次元探査艇が、未知のメッセージに呼び寄せられ、次元の壁の向こうで見たもの、それはあまりにも危険な、そしてあまりにも純粋な、禍々しく猛る負のエネルギーの集合体であった。その猛烈な飢餓感は付近の文明圏を取り込み消化し、それを"血"として自らを維持、成長させ、あくことなく異次元のなかを増殖して行く、あたかも病原体の様であった。

……それは後にバイド ―― 悪しきものども ―― と呼ばれた。

絶好調のパーマン第2弾!!



パーマン PART 2

秘密結社マドー団を倒せ!

ファミコン用ソフト

12月発売予定!! 予価5,800円(税別)

©1991 IREM CORP. ©藤子・小学館・テレビ朝日

きたなっ!!ドライアス軍団、参上!ミラクルヒーロー!!

太陽の勇者

ファイバード

ファミコン用ソフト 92'1月発売予定

ゲームボーイ用ソフト 12月中旬発売予定

価格未定

©1991 IREM CORP. ©サンライズ・テレビ朝日

とうとう大工さんまでゲームになっちゃったぞ!!



ファミコン用ソフト

大工の源さん™

11月発売予定!! 予価6,500円(税別)

©1991 IREM CORP.

TBSラジオ「東京まねき猫」で、アーケードゲームのCM放送中!

人気アニメ「太陽の勇者ファイバード」(テレビ朝日系15局)でCM放送中!

ファミリーコンピュータ™・ファミコン ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

irem

テレホンサービス 札 幌 011-685-9131 名古屋 051-323-0270

福 岡 092-475-9400 東 京 03-3823-5130 大 阪 06 -535-0651

アイレム株式会社

〒550 大阪市西区西本町1-11-9(岡本興産ビル)

手を乗せたくなってきませんか

本物志向のジョイスティック、これが本物の写真。（実物大）



シグナルインジケーター（緑色LED）

ターボスイッチ（計6個）
●連射のON・OFF切り替えスイッチ。A, B, X, Y, L, Rのそれぞれボタンに対し自由に設定できます。連射設定したボタンは、ターボインジケータが点灯し、連射状態であることを知らせます。

8方向対応スティック
●スティックは安定感・操作感抜群のマイクロスイッチを使用。プレイヤーの意思を100%画面内に伝達します。

セレクトボタン・スタートボタン
●親指で自然に操作しやすい位置に配置。
●またゲーム中にスタートボタンを約4秒以上押し続けることにより、スローモーションでゲームをすることができます。（この機能はスタートボタンで連続的にポーズがかかるソフトに対応します）

拡張スロット
●将来の機能拡張のためのスロット（接続部）を搭載しています。

機能美と操作感。このデザインは"手"から発想されました。

HALKEN

ゲームの生活提案型商品
スーパーファミコン対応ジョイスティック
JB KING（ジェービーキング）
総重量　1300g（ケーブルの重量は除く）
〈現在お読みの「週刊ファミコン通信」3冊分とほぼ同じ重量です〉
最大寸法　幅275mm×奥行210mm×さ110mm

スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

?

スーパー
ファミコン用
ジョイスティック
JB KINGの
広告です

HAL研究所の
周辺機器
JBシリーズ
第1弾！



SETキー

●SETキーを使えば、A，B，X，Y，L，Rの6つのボタンの機能を置き換えることができます。また、1個のボタンに2種類のボタンの機能をもたせる複数定義や、ひとつの機能をいくつものボタンに分けて設定することも可能です。設定した定義は、シグナルインジケータの点滅により知ることができます。

ターボインジケーター（赤色LED）

連射スピードボリューム（計6個）

●A，B，X，L，Rの6つのボタンの連射速度は、ボリュームスイッチを回すことにより、無段階に自由設定することができます。（最大毎秒30発まで）

回転ボタン

●4つのボタンの位置を、好みに合わせて方向を変えられる回転式ボタン。SETキーの機能と合わせて設定すれば、理想の操作方法でゲームを楽しむことができます。

キングの実力
JB KING
好評発売中!!

定価 ¥9,800
（税込）

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-3252-6344

WEEKLY ファミコン通信 no.150
定価290円(本体282円)
週刊ファミコン通信11月1日号（毎週1回金曜日発行）
第6巻　第29号　第三種郵便物認可　株式会社アスキー発行
発行人　藤井章生　編集人　小島文隆
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111（大代表）　☎03・3796・1916（編集部）

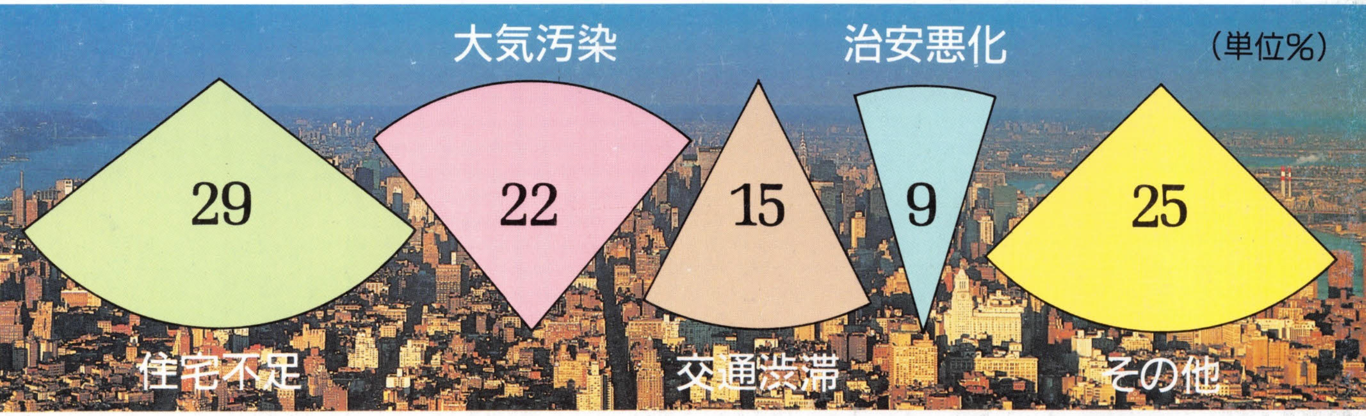
SUPER Famicom

Nintendo

1991年上半期の調査より

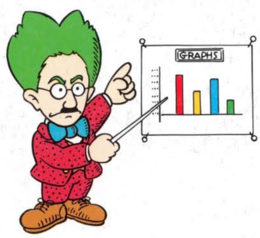
大公開、住民の不満。

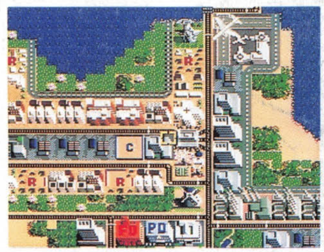
出るわ出るわ、住民からの不満の声。さぁ、めでたく市長となったあなたの腕の見せどころ、問題を解決して理想の大都市を造り上げてください。



都市育成シミュレーション

SimCity®
シムシティー





大・好・評・発・売・中

『シムシティー』 SHVC−SC　税込価格 8,000円（税抜価格 7,767円）バッテリーバックアップ機能付き

® and © 1989 Maxis
Licensed to Nintendo.

SUPER MARIO WORLD SUPER MARIO BROS. 4
スーパーマリオワールド
究極のテクニカル・ファンタジーゲーム
『スーパーマリオワールド』 税込価格 8,000円（税抜価格 7,767円）
SHVC−MW　バッテリーバックアップ機能付き

F-ZERO™ エフゼロ
F1を越えた惑星規模のグランプリレース
『F−ZERO』（エフゼロ）税込価格 7,000円（税抜価格 6,796円）
SHVC−FZ　バッテリーバックアップ機能付き

Pilotwings™ パイロットウイングス
スカイスポーツ・シミュレーション
『パイロットウイングス』 税込価格 8,000円（税抜価格 7,767円）
SHVC−PW

任天堂株式会社
本社
〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL (075) 541-6113㈹
東京支店 TEL (03) 3254-1781㈹
大阪支店 TEL (06) 245-4155㈹
名古屋営業所 TEL (052) 571-2506㈹
岡山営業所 TEL (0862) 52-1821㈹
札幌営業所 TEL (011) 621-0513㈹

任天堂テレホンサービス　東京(03)3540-9999　大阪(06)210-9999　京都(075)525-3444　名古屋(052)586-3000　岡山(0862)55-2130　札幌(011)612-4144

スーパーファミコンは任天堂の商標です。
© 1991 Nintendo

PRINTED IN JAPAN　大日本印刷　© ASCII 1991
T4912625111299　雑誌 26251—11/1